DVD ROM **TELJES JÁTÉK » KING'S BOUNTY**

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

# PC GURU

AMIRE MINDEN PC-S VÁR:

## STARCRAFT 2

3 játékot kapunk? – Az összes információ 6 oldalon

HIHETETLEN, DE IGAZ:

## INGYEN BATTLEFIELD!

Így juthatsz hozzá a nyár egyik legjobb FPS-éhez

AMD VAGY NVIDIA?

## WINDOWS 7 TITKOK

A Win 7 szinte tökéletes, de vajon az AMD vagy az nVidia készült fel jobban a váltásra?

ELSŐKÉNT A GURUBAN!

## MECHWARRIOR 5

Ez jobb lesz, mint a Transformers! Minden részlet a Guruban

## GURU EXTRA

**+ KI ÖLI MEG A PC-T?**
Bill Gates és a Microsoft! Meglepő tények a PC-s piacról

**+ THE ELDER SCROLLS II**
Második teljes játékunk a DVD-n

**+ MÉG TÖBB FALLOUT3!**

1895 Ft 2009. 09.

FIZESS ELŐ MOST
ÉS VÁLASSZ AJÁNDÉKBA
EGY EXTRA
PC JÁTÉKOT!
ALIENS VS PREDATOR
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA
PC guru
The Sims 3
NÉZD MEG ÉS TETSZENI FOG! MI IS MEGLEPŐDTÜNK!
MODERN WARFARE 2
JOBB TÖRTÉNET, FEJLETTEBB AI, RÉSZLETESEBB KÖRNYEZET ÉS ÉLETHŰ MODELLEK - NO MEG A JÓL MEGSZOKOTT MINŐSÉG AZ INFINITY WARDTÓL
BEMUTATÓ 6 OLDALON
KELL-E NÉGYMAGOS CPU?
TESZTÜNKBŐL KIDERÜL!
KETTŐ VAGY NÉGYMAGOS CPU-BÓL ÉRDEMES JÁTÉKGÉPET ÉPÍTENI
A LEGJOBB MAGYARÍTÁSOK A DVD-N * X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
ELŐFIZETÉS ÁRA:
6 HÓNAPRA
10 770 Ft
12 HÓNAPRA
(13 lapszám)
16 900 Ft
RENDELD MEG MOST A
www.itmediabolt.hu
WEBCÍMEN!
MOTOR-PRESSE BUDAPEST LAPKIADÓ KFT. 1113 Budapest, Nagyszőlős u. 11-15. Tel.: 06(1) 577-2600

**SZERKESZTŐSÉG**
**Főszerkesztő:** Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
**Játékrovat-szerkesztő:** Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
**Hír-, bemutató-szerkesztő:** Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
**Hardver-szerkesztő:** Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
**DVD-szerkesztő:** Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
**Tördelőszerkesztő:** Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
**Lapterv és design:** Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
**Borító és hardver design:** Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
**Korrektor:** Gózon Eszter (Csiga)
**Online főszerkesztő:** Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

**Produkciós vezető:** Sebeszta Péter

**A szerkesztőség címe:**
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

**DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:**
Tel (06-1)-577-2697

**Hirdetésfelvétel:**
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

**Hirdetési igazgató:** Hannes Ludwig
**Marketing és online divízió igazgató:** Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
**Terjesztés:**Varga Annamária, Törő István

**A kiadásért felel:**
**Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:**
Dr. Maike Schlegel

**Ügyvezető igazgató:**
Hannes Ludwig

**Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.**

MATESZ print-audit
Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti

**Terjesztési adatok**
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

**Árus lapterjesztés**
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

**Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft**

**ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS**
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

**A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést,**
**a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:**
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft**

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomás:** Infopress Group Hungary Zrt.
**Cím:** 2600 Vác, Nádas u. 6.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre vezérigazgató



A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389


**A GURU LEGYEN VELETEK!**

# Sziasztok!

A válsággal kevesen járnak jól, de ti máris ebbe a csapatba tartoztok! Hogy miért? Mert az év végéig olyan teljes játékokat kaptok a Guruhoz, amik korábban elképzelhetetlenek lettek volna. A sort a 2008-as King's Bountyval kezdjük (a PC Guru 95 százalékra értékelte!), és hasonlóan színvonalas, friss programokkal folytatjuk. Arra is lesz példa, hogy két játékot találtok majd a DVD-n – hogy pontosan melyek lesznek ezek? Arról minden esetben a pcguru.hu-n találtok majd videoelőzetest és bővebb információt.

Július nagy robbanása a StarCraft 2. A Blizzard remekműve olyannyira lázban tartja a szerkesztőséget, hogy Chris már a létező összes videót és információmorzsát felkutatta róla az interneten, Miguel pedig a mindenféle kommunikációtól határozottan elzárkózó Blizzard-központtal is sikeresen vette fel a kapcsolatot (azt, hogy ennek mi volt az ára, maradjon örökre az ő sötét titka…). A végeredmény egy 6 oldalas cikk és egy sor exkluzív kép lett, ezekből mindent megtudhattok a folytatásról.

Eddigi tapasztalataink alapján a 3D szemüveg nem váltja meg a világot (nem csak egyszerűen rossz, hanem az oktondi formájú szemüvegnek köszönhetően egyenesen béna). De talán ez lesz a következő mesébe illő történet, ugyanis a hardvergyártók egyre inkább komolyan veszik ezt a területet, és végre hozzánk is befutottak az első olyan monitorok illetve szemüvegek, amikkel már bizony valóban élvezet játszani. Összefoglaltuk nektek, hogy mennyibe kerülnek az újgenerációs szemüvegek, milyen játékokkal működnek, milyen monitorok támogatják őket.«

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

# FIGYELEM!

**A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!**

**A PC GURU következő száma 2009. AUGUSZTUS 31-én jelenik meg!**

# Tartalom
2009/09

064

»Zerg, Protoss, Terran– Starcraft 2

014

»Majom, kalóz, röhögés – Tales of Monkey Island

## »Bemutató

008 Hírek
014 Starcraft II
020 Dragon Age: Origins
022 Az élet a legjobb játék
028 Red Dead Redemption
030 Left 4 Dead 2
032 Nincs nő, nincs játék?
036 Section 8
038 Mechwarrior
042 Ki öli meg a PC-t?

## »Hardver

086 Hardverhírek
091 Teszt: Radeon 4730
092 Új processzorok vallatáson
094 Halálra ítélt HDD-k?
096 Mozi – OK, Játék – KO
098 Megújult erővel támad a 3D
100 A Win7 és a videokártyák
102 Homok a Gépezetben

## »Teszt

044 ArmA II
048 Transformers: RotF
050 Harry Potter 6
054 Battlefield 1943
056 Anno 1404
060 Blood Bowl
062 Secrets of Monkey Island
064 Tales of Monkey Island
066 Fallout 3: Point Lookout
068 Trine
069 Hummer 4x4
070 Battlefield Heroes
072 Ice Age 3
074 Street Fighter IV

## »Rovatok

080 Top 5 Classic
081 Nosztalguru
082 Gondolatébresztő
106 Levrov
108 Külvilág

076

»Le, hátra, alsó ütés – Street Fighter IV

050

»Adava kedavra, vingardium leviosa, alohomora – Harry Potter és a Félvér Herceg

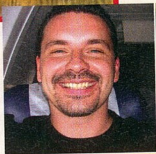
070

»Móka, frag, kacagás – Battlefield Heroes

044

»Fegyver, vér valóság – ArmA II

## A LucasArts bejelentette, hogy újra kiadja a régi nagy klasszikusait. Te melyik őskori játék folytatását várod a legjobban?

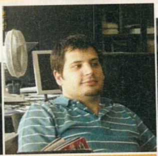


### Shoebaron

Hagyjuk a régi játékokat pihenni! Annak idején nagyon vártam a Sid Meyer-féle Pirates! új kiadását, de aztán óriási csalódást okozott, tulajdonképpen máig nem hevertem ki. Egyetlen folytatást várok nagyon az pedig az Oblivioné (ami annyira nem is őskori). És jöhet a Gow3 is!

### Bate

Tudom, bámulatosan unalmas vagyok, de bennem már nem ég a retro láz, én megkaptam a Fallout-széria legújabb részét, tőlem akár meg is állhat a játékfejlesztés ott, ahol most épp van. Bár, ha belegondolok, elvileg jövőre jön a New Vegas. Na, akkor én a Fallout-széria legújabb feltámadását várom.



### Miguel

Már évek óta várom, hogy az EA végre ne csak pletykák szintjén kommunikáljon régi nagy kedvencemről, a Syndicate-ről. Ha az egyszer megjelenik, kikapcsol a telefonom, bezárul a szobám és engem elnyel a föld – kiberkarokat fejlesztek és ellenséges találmányokat lopok el napestig.

### Chris

Mi másét, mint a Starcraftét? Szerencsére belsős Blizzard embereimnek már rég elhintettem ez iránti igényemet, úgyhogy azóta is remegve készítik a folytatást, és igyekeznek minden nyavalyámnak megfelelni. Most már azért kezd összeállni a kép, még pár gyűjtői változatot készítenek nekem, aztán egye fene, megjelenhet.

### Joc

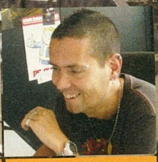
Nemrég jött ki egyik kedvenc sorozatom, a Fight Night új része, úgyhogy most azzal vígan elvagyok egy darabig. (Épp tegnap sikerült egyik kedves barátomnak két rövid meccs alatt maradandó lelki sérüléseket okoznom…) A következő amit várok, a Forza 3 – hosszú-hosszú átvirrasztott éjszakák képe sejlik fel a szemem előtt…

### Nightbagoly

Nagyon szívesen elmerülnék egy szimulátor segítségével újra a klasszikus Star Wars univerzumban - az se lenne hátrány, ha ezúttal a lövöldözés helyett, amúgy Elite-módra inkább a galaxisok közötti kereskedésre, a kalózkodásra, és a birodalom - lázadók közötti egyensúlyozásra helyeznék a hangsúlyt…

### Britt

Gyermekkorom – mely akkor zajlott, amikor a 128KB RAM szinte álom volt – igazi játékélménye a Manic Miner (és most nem beszélek szellemi örököséről, Jetset Willyről, vagy távolabbi rokonairól: China Minerről és Monty vakondról…). Vajon miért nem jutott még eszébe senkinek, hogy 3D-be öntse?



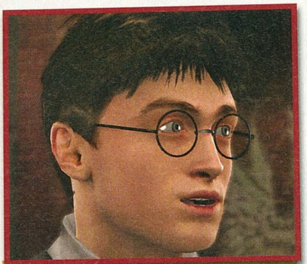
### Ricco

Nekem nincsenek nagy igényeim: ha egyszer kijön a Sokoban legújabb része, mondjuk tíztizenötezer pályával, akkor én már boldog leszek. Persze a falas-ládás vonalon tovább mozogva akkor sem sértődnék meg, ha a Blizzard végre összekapná magát, és befejezné a Diablo 3-mal kapcsolatos szüttyögést.

# DVD-TARTALOM

**Kétségkívül e havi teljes játékunknál keresve sem találhattunk volna nektek jobbat. Nemcsak hogy ultrafriss, hiszen alig egy éve jelent meg, kiváló értékeléseket kapott ország- és világszerte is - a média egyszerűen az egekbe magasztalta. És most magyar nyelven, teljes verziós változatként nyújtjuk át nektek ezt a játékot, ami mellé a szokásos minőségi PCG Live videókkal várunk titeket, amiket többek közt a Trine, Battlefield Heroes és Call of Juarez: Bound in Blood játékokból vettünk fel.**

## » DEMO



### » HARRY POTTER 6

Elkészült az új Harry Potter film, a Félvér Herceg alapján készülő legújabb videójáték, amiből most demo verzió is érkezett. Az egyre sötétebb hangulatú történet komorabb, felnőttesebb játékmenetet is hozott magával, az új minijátékok pedig amilyen egyszerűek, olyan fantasztikusak. Sajnos összességében a játékról nem alakult ki egyöntetűen pozitív kép a szerkesztőségen belül, de könnyen meghozhatjátok saját ítéleteteket is, ha a kipróbálható változat mellett döntötök. A demóban két pályán keresztül izgulhatunk Harryért és barátaiért. «

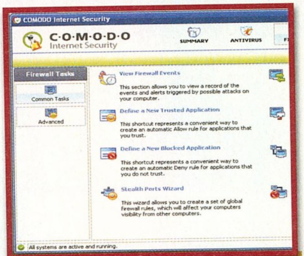
**Minimális rendszerkövetelmény:** Pentium IV 1.2GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9800+)«

## » EXTRA

### » DAGGERFALL

Hihetetlenül jó teljes játékunk mellé két klasszikus ingyenes játékot is kínálunk nektek, melyek közül az egyik a lent található King's Bounty 1990-es, eredeti változata, a másik pedig az Elder Scrolls-sorozat második része, mely Daggerfall alcímmel jelent meg eredetileg 13 évvel ezelőtt. Mivel nem mai darabokról van szó, mindkét játék elindításához szükségetek lesz egy DOS emuláló szoftverre, és azon belül pár szükséges parancs kiadására, amihez természetesen instrukciókkal láttunk el mindenkit. Egyszóval amennyiben nosztalgiázni támad kedvetek, nem állunk az utatokba! «

## » TURKÁLÓ




### » COMODO SECURITY

Bár a teljes verziós Eset Security programunknál nagyon nehéz lenne jobb biztonsági felügyeletet ellátó alkalmazást ajánlani számotokra, most mégis teszünk egy kósza próbát, hátha nem vált be nektek valamiért.

A dolog apropóját az adja, hogy nemrégiben a Comodo cég teljesen ingyenessé tette saját „minden egyben" kis csomagját, amivel teljes körű védelemmel láthatjuk el számítógépünket. Amennyiben a Comodo szoftvercsomagja mellett döntötök, biztosra vehetitek, hogy hatékony tűzfallal és vírusvédelemmel látjátok majd el operációs rendszereteket, ami mint tudjuk, elengedhetetlen minden számítógép esetében. A programot megtaláljátok a DVD-melléklet Turkáló könyvtárában. «

## » TELJES DVD-TARTALOM

**» JÁTÉKDEMÓK:**
**Harry Potter és a Félvér Herceg / Ice Age: Dawn of the Dinosaurs / Tales of the Monkey Island / Trine / Pahelika Secret Legends / Avalon / Be A King / Holly 2 Magic Land / In Living Colors! / Kitten Sanctuary / Pocahontas Princess of the Powhatan / Sky Taxi / Sprouts Adventure / Youda Marina**

**» INGYENES JÁTÉKOK:**
**Plane Arcade / Orbiter / Freehunter / The Elders Scroll 2: Daggerfall**

**» JAVÍTÁSOK:**
**Blood Bowl v1.01.0 / Fallout 3 v1.6 / Grand Theft Auto 4 v1.0.40 / Spore v1.04 / The Sims 3 v1.2.7**

**» MOZIELŐZETESEK:**
**2012 / Daybreakers / Shrink / Shutter Island / The Box / The Final Destination**

**» PCG LIVE:**
**Battlefield Heroes / Call of Juarez Bound in Blood / Harry Potter és a Félvér Herceg / Red Faction Guerrilla / Tales of the Monkey Island / Transformers 2 / Trine**

**» MAGYARÍTÁSOK**
**Medal of Honor: Pacific Assault / Star Wars Battlefront 2 / Still Life 2**

# »TELJES JÁTÉK

## »KING'S BOUNTY: THE LEGEND

**Ha megkérdeznénk arról pár kollégát, hogy mit tart a tavalyi év meglepetésének, ne adj' isten körökre osztott stratégiai játékának, az öreg rókák közül bizonyára mindenki a King's Bountyt emelné ki. A szoftver nem hiába aratott sikert: a külseje olyan, mint egy festmény, meseszerű, és gyönyörű - ráadásul erőmű sem kell hozzá, hogy megmozduljon. És most ezt a játékot nyújtjuk át nektek a DVD-mellékletünkön!**

A grafika azonban csak a jéghegy csúcsa. A valós időben való, remekül megmunkált és sokszínű világtérképen kóborlás, a változatos küldetések felvétele mind és mind eltörpülnek amellett a zseniális taktikus harcrendszer mellett, amely a program szívében lakozik. Induláskor három karakterosztály közül választhatsz magadnak kalandort: a harcos, a varázsló, és a paplovag mind és mind saját képességekkel és egyedi játékstílussal rendelkezik, egy dologban azonban megegyeznek: bizonyos helyeken, városokban, félreeső mocsarakban, kietlen pusztaságokban van lehetőségük arra, hogy vezetői képességüktől függően lényeket toborozzanak seregükbe, amelyeket azután harcba vezethetnek. De milyen csatákba! A játék ilyenkor átvált körökre osztott módba, ahol aztán a megadott mezőkön mozgatva lényeinket minden ügyességünket és taktikai érzékünket latba kell vetnünk a győzelem elérése, és a veszteség minimalizálása érdekében.

Pár hónapja a cikkben már leírtuk: ez a játék olyan, hogy nem beszélni kell róla, hanem játszani vele. Most pedig, hála a Gurunak, már ti is kipróbálhatjátok a tavalyi esztendő vita nélkül legegyedibb, és legszórakoztatóbb játékát. Oh igen, és mindezt teljesen magyar nyelven! Mit is mondhatnánk még? Itt vagytok még? «

### »GÉPIGÉNY

Pentium IV 2.6GHz, 1GB RAM, 256MB-os DirectX 9 kompatiblis videokártya Pixel Shader 2.0 támogatással (GeForce 6800 vagy jobb /ATI Radeon X800 vagy jobb), 5.5GB HDD«

http://www.kings-bounty.com/



## »PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Habár a Külvilág rovat megszokott formájában még mindig nem tért vissza (de jövő hónapban már jövünk...), azért videókban most sem szenved hiányt a DVD-melléklet, hiszen a számos filmelőzetes mellett most is találkozhattok jó pár videoteszttel, amelyekben a szerkesztőség tagjai mutatják be számotokra a játékokat, és mondják el a véleményüket az egyes programokról. A teljesség igénye nélkül: van Harry Potter és a Félvér Herceg, Transformers: Revenge of the Fallen, Battlefield Heroes, Call of Juarez: Bound in Blood, és a PC-s megjelenés tiszteletére ismét elérhetővé tettük a Street Fighter 4 tesztünket. «

## »ESET KÓD: SU4BK5 »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártévők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Pro.«

**Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.**

# »TELJES DVD-TARTALOM

### »TURKÁLÓ

**CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / CDBurnerXP v4.2.4.1420 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.6 és nVidia Forceware 186.18 WinXP videokártya driverek | Desktop Tuning: CursorFX v2.01 / Fences 0.96 / ObjectDock v1.90 / WindowBlinds v6.4 | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.61.02 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96.2 | Multimédia: Adobe Reader 9.1 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.0.0 / MediaMonkey v3.1.0.1256 / Quicktime Player v7.6.2 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.14.0.711 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Comodo Internet Security v3.10.102363.531 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.394 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)**

»Immár hivatalos: az EA bejelentette, a Dante's Inferno nem jön PC-re

# »Tomb Raider – Reboot?

» fejlesztő: Eidos » kiadó: Eidos »megjelenés: n.a.

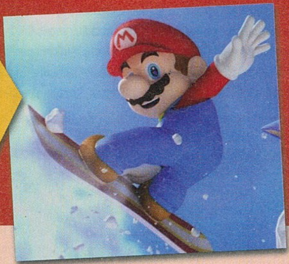
Tulajdonképp egyáltalán nem meglepő, hogy képanyag és információ szivárgott ki Lara Croft legújabb, még készülő kalandjáról – azt tudtuk, hogy készül, csak azt nem sejtettük, hogy mi minden változik benne. Nos, úgy tűnik, hogy a világ leghíresebb archeológusnőjének a mellbőségén kívül szinte minden: azon sem lepődnénk meg, ha az aktuális epizód alcíme Reboot vagy Reload lenne. Az első bíztató jel, hogy a játék megcélzott besorolása az M-17, vagyis a programban valamilyen felnőtteknek szánt tartalom kap helyet, ami ugye vagy szex, vagy drog, vagy (nem, nem rock 'n' roll) horror. Mi nagyon bízunk abban, hogy az utolsó lehetőséggel élnek a fejlesztők, hiszen ha valami igazán zavaró a sorozat eddigi részeiben, az az, hogy bár ősi népek sírkamráiban járunk, valahogy sosem találkozunk mitikus szörnyekkel, csontvázakkal, és egyéb, sírkamráktól elvárható borzalmakkal, csak és kizárólag a jelen kipusztulásra ítélt állataival gyűlik meg a bajunk – márpedig azt most megígérhetjük, hogy ha az új részben is jegesmedvéket és farkasokat kell halomra gyilkolni, az az értékelésben is meglátszik majd. A kiszivárgott koncepciórajzok alapján azonban úgy tűnik, hogy végre kapunk mindenféle síron túli ellenfelet, hatalmas karmokkal és ruganyos lábakkal megspékelt lények személyében. A másik érdekes változtatás, hogy az eddig megszokott lineáris cselekménysor helyett most szabadon felfedezhető világot kapunk: egy titokzatos japán sziget áll majd rendelkezésünkre. Fontos tudni azonban, hogy a fenti információk közel sem hivatalosak: bár a hírt átvevő netes oldalak mindegyike kapott az Eidos ügyvédeitől egy rideg hangvételű levelet, a cég intézkedései még korántsem bizonyítják, hogy nem kitaláció az egész. «

» Az első információk a Tomb Raider kilencedik epizódjáról – bár még csak egy éve jelent meg az utolsó Lara-kaland, már alig várjuk a következőt! «

## »A nagy csúsztatás

A tavalyi tapasztalatokból tanulva a játékkiadók egymás után döntenek úgy, hogy az eredetileg 2009-es karácsonyi időszakra bejelentett játékaik megjelenési időpontját későbbre tolják. Olyannyira elharapódzott ez a csúsztatási kedv, hogy lassacskán csak a Modern Warfare 2 marad állva – és ami azt illeti, nem csoda, hogy a többiek nem akarnak egy olyan játékkal egy időben piacra kerülni, ami előreláthatólag megint nem áll majd meg az 5-8 milliós eladás alatt. Lássuk tehát, hogy pontosan kik is kapnak későbbi dátumot. A Bioshock 2 elméletileg azért csúszik, hogy javuljon – ez szerintünk kell is ahhoz, hogy ne csalódjunk hatalmasat, és ne csak mint „rókabőr" emlékezzünk meg majd a játékról. A Max Payne 3 2009 végi megjelenése állítólag csak pletyka volt, a hivatalos álláspont szerint sosem akarták 2010-nél előbb kihozni. A Mafia 2 egyértelműen csak a kevésbé kockázatos időpontot keresi, a Red Dead Redemption pedig valószínűleg simán csak csúszik. A lapzárta után érkezett pletykák szerint azonban ez még csak a lavina eleje: a Starcraft II-ről is úgy hírlik, csak jövőre érkezik meg.

# Nyár »« Tél



»Hihetetlen hőhullámok ostromolják a szerkesztőséget így leadás környékén, és nem telik el tíz perc anélkül, hogy valamelyikünk fel ne sóhajtana: bárcsak lenne egy kicsit hidegebb... De vajon tényleg ezt szeretnénk, vagy csak a nagy nyári melegben feledkezünk meg arról, hogy milyen rossz is a téli hideg? Mivel nem tudtunk dűlőre jutni, úgy döntöttünk, hogy ismét a lapban teszünk igazságot, hogy örökre kiderüljön, melyik évszak jobb: a nyár vagy a tél.

## »Christina Aguilera súlyos Wii-balesete

Kérem, hogy a gyengébb idegzetű olvasók most ne nézzenek ide, ugyanis a horror maga, az következik (nem, nem egy smink nélküli fotó a művésznőről, annyira azért mi sem vagyunk gonoszak). Nos, felröppent a hír, hogy napjaink egyik ünnepelt sztárja, Christina Aguilera énekesnő megsérült egy amúgy „kifejezetten izzasztó teniszmeccs" alatt. Egy asztali lámpa a bűnös, a művésznő kezén még egy horzsolás is esett, és ami a legrosszabb: a játékot is elvesztette! Látjátok, vigyázni kell, még egy Aguilera kisasszonyhoz hasonló nagy sztár is túlzásba esik, ha a játékokról van szó.«

## »Championship Manager 2010

fejlesztő: Beautiful Game Studios »kiadó: Eidos »megjelenés: 2009.09.

Magyarország egyebek mellett a tízmillió fociedző országa is, ezért fontos hír, hogy a focimenedzser programok egyik legjobbja ebben az évben is megpróbálja a gépek elé szögezni a karosszék-fociszakértők tömegeit. Úgy tűnik, hogy a sorozat új epizódja (az elmúlt évekhez hasonlóan) a meccsek megjelenítésében lép előre a legnagyobbat: 500 egyedi mozdulattal kipárnázott grafikai orgazmus vár ránk, csak hogy a sajtóközlemény optimizmusának szellemében adjunk hírt a dologról. A már-már eredetinek tűnő (na persze...) grafika mellett talán fontosabb az a szerkesztő, amivel az utolsó mozdulatig megtervezhetjük játékosaink szöglet- és szabadrúgásait. A tehetségkutatás is új eszközzel bővül: a különböző országokban létrehozott ügynökségek hálózatot alkotva segítenek majd minket a fiatal szuperjátékosok leigazolásában. Nem igazán újítás, de örömteli tény, hogy a Championship Manager 2010-ből sem hiányzik majd az a lehetőség, hogy a játék adatbázisát a valós adatokkal, eredményekkel, átigazolásokkal, sérülésekkel frissítsük, sajnos azonban ezek a havi rendszerességgel megjelenő csomagok „csak" a tíz (a fejlesztők szerint) legfontosabb európai ország eseményeit tartalmazzák majd, a többi történés feldolgozása valószínűleg a rajongókra marad majd. A játék a futballszezon elején, szeptember környékén jelenik meg, az angol mellett öt másik nyelven (francia, olasz, spanyol, török és lengyel).«



### «Nyár

**RUHÁK:** Igazából ez a kategória természetesen a csajokról szól, és hát ha valaki szerint ilyen szempontból nem a nyár az év legkívánóbb időszaka, az nyilvánvalóan vak, esetleg lány. Éljenek a rövid szoknyák és a lenge topok!

**JÁTÉKVILÁG:** Bár ez az év kivételesen sűrű nyáron is, a nagy átlag az, hogy a játékvilágban nyáron a fű sem nő. Persze ez remek időszak arra, hogy az év egyéb időszakában kiadott programokat végignyomjuk.

**IDŐJÁRÁS:** Bár ezt nyáron hajlamosak vagyunk elfelejteni, azért télen gyakrabban szitkozódunk a hatalmas hideg miatt, mint a meleg időszakban a kánikula okán – főleg azért, mert a strandon ülve annyira nem is bántó a napsütés...

### Tél»

**RUHÁK:** A téli ruházat csak a divatdiktátorok szerint csábító, a hétköznapi emberek a hidegben csak arra figyelnek, hogy ne fagyjanak meg. Vannak, akik télen is elég bátrak a szoknyához, de nincs az a rövidség, ami ellensúlyozná a vastag harisnyákat.

**JÁTÉKVILÁG:** Ha van valami, ami miatt a télre szükség van, akkor az a karácsony, márpedig karácsonykor általában leszakad a játékos égbolt: szinte minden nagy cím ilyenkor jelenik meg, ami meg nem, azt ilyenkor jelentik be.

**IDŐJÁRÁS:** A hidegnek is vannak persze előnyei, de azért a csizmába kerülő hó, vagy a metsző hideg szél mindig azt juttatja eszünkbe, milyen jó lesz majd nyáron, mikor végre nem kell vacogva járkálni, vagy várni, míg beleheljük az autót...

+!

Na, képzelem hogy meglepődik mindenki a teszt eredményén: bizony, mi sem vagyunk teljesen hülyék, szerintünk is a nyár a jobb, és nem is csak azért, mert ilyenkor a csajok szoknyában járnak. A lényeg, hogy élvezzük ki az augusztust, és a 2009-es nyarat!

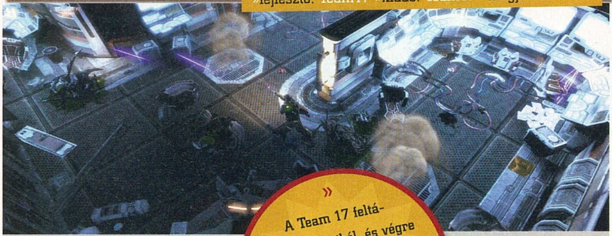
–!

# »Max Payne csak kópia?

**Manapság szinte minden sikeres alkotással kapcsolatban előkerül valaki, aki azt bizonygatja, hogy ő már évekkel korábban kitalálta, megírta, lefilmezte és levédette az eredeti ötletet, és a sikeres film, zene vagy játék valójában csak lenyúlta azt. Láttuk ezt már a Lost című sorozat esetében, állítólag a Will Smith főszereplésével forgatott Hitch (A randiguru) is egy magyar rendező ötletét lopta el, és most az is kiderült, hogy Max Payne a harmadik epizódban szimpla másolata a The Suffering főhősének, Torque-nak. Bár apró eltérések azért vannak (például Torque a haja alapján Elvis-rajongó, Max meg ugye tök kopasz), az azért tényleg fura, hogy mindketten pisztolytáskával díszített fehér atlétában és sárga gatyában lövöldöznek uzival és pisztollyal. Persze nem kell rögtön arra gondolni, hogy a Rockstar lenyúlta a Suffering készítőinek ötletét – szerintünk csak arról van szó, hogy mindkét csapat Bruce Willist szerette volna lemodellezni.«**

# »Breed Evolution

»fejlesztő: Team17 »kiadó: Team17 »megjelenés: n.a.



A Team 17 csapatát leginkább talán a Worms-sorozat miatt ismerhetjük, azonban volt nekik más ötletük is – most épp ezen más ötletek egyikét kívánják újrafeldolgozva a közönség elé tárni. Az Alien Breed eredetileg még 1993-ban jelent meg, és egyesek szerint a Doom előfutárának is nevezhetjük. Mindenesetre most itt a folytatás, amivel a Team17 nemcsak a digitálisan (vagyis letölthető formában) terjesztett játékoknak szeretne új lendületet adni, de saját magának is. A képek alapján a játékmenet nem sokban változik: a pályákon továbbra is a különböző méretű, formájú és veszélyességű idegen életformák kiirtása lesz a cél, ebben pedig a stílusban megszokott fegyverek segítenek majd minket (vagyis valószínűleg lesz lézer, lángszóró és sörétes puska is). Természetesen az új eresztés nemcsak szolgai másolata lesz az eredeti sorozatnak, a pletykák szerint dinamikusan változó környezet vár majd minket – kevésbé virágnyelven fogalmazva tehát valószínűleg porig rombolhatjuk majd a pályák berendezési tárgyait. Pontos megjelenési dátum egyelőre nincsen, de mi bízunk abban, hogy még idén megjelenik ez a retro-gyöngyszem.«

» A Team 17 feltámadt hamvaiból, és végre nem a Worms-t folytatják! Vesszenek az ufók, éljen a brutális lángszóró és a lézerfegyver! «

# TOP 10

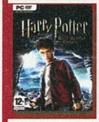
## »MAGYARORSZÁG«

## 07.06 – 07.12

**The Sims 3**
Helyreállt a világ rendje, a simsek elfoglalták helyüket, és mi most megint két évig havonta találhatunk ki valami frappánsat ide...
PCG 09.07 »88%«

**WoW: Wrath of the Lich K.**
Chris már lejött az anyagról, és most a kínaiaknak is muszáj lesz: a Blizzard és a szerverek üzemeltetői közt van egy kis vita...
PCG 09.07 »97%«

**ArmA II**
Tájékozódj a csillagok alapján és lövesd le magad kilométerekről – nem is értjük, miért nem az ArmA az első...
PCG 09.09 »80%«



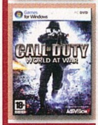
**Harry Potter atHBP**
Az EA ezt jól kifőzte: a film még meg sem jelent, de már a TOP 10-ben az új varázslós játék. Hermione, te kis boszorkány.
PCG 09.09 »65%«

**The Sims 2 DVD**
Már csak az kellene, hogy az első rész is a listán legyen, és egy keleti vallás szerint eljönne a világvége.
PCG 04.10 »95%«

**Counter-Strike: Source**
Ahhoz képest, hogy a legjobb magyar, Kodiak már nem is játszik vele, egész szép helyezés ez a hetedik...
PCG 04.12 »87%«

**Pokoli szomszédok 3**
A cél az, hogy szénné szívasd a szomszédodat – és egyesek szerint a GTA IV a veszélyes játék, haha...
PCG XX.XX »XX%«

**Spore Galactic Adventures**
Elképesztően jó szórakozás lehet kis kalandokat alkotni annak a fajnak, amit már őssejt kora óta mi pátyolgatunk...
PCG 09.07 »85%«



**Call of Duty: World at War**
Egy – eddig összesen ennyiszer sikerült megvernünk Christ online, de nem adjuk fel (de lehet, hogy nem online kap majd)
PCG 08.13 »90%«

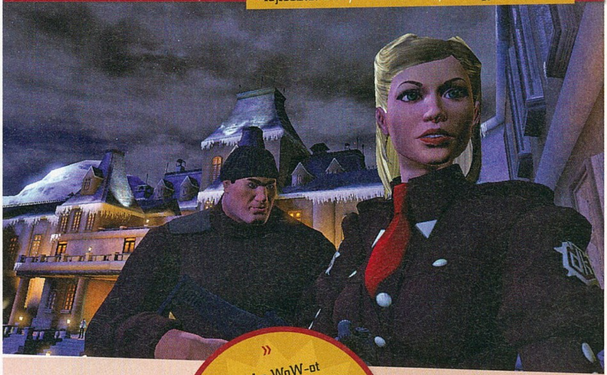
**Spore**
Ezek szerint az alapjáték nem olyan izgalmas, mint az a kiegészítő, amiben kis kalandokat alkothatunk
PCG 08.11 »85%«

# »Egyre több a játékos lány

**A címben tett megállapítás persze nem nélkülöz némi bulváros bájt, hiszen úgy általában is növekszik azon emberek száma, akik játszanak, így aztán már csak a nagy számok törvényszerűsége miatt is igaz az, hogy a csajok közül is egyre többen ülnek le a gép elé. Azonban egy a közelmúltban végzett felmérés szerint nemcsak a nőnemű gamerek száma nő, de az őket övező mitikus köd is, vagyis egyre kevesebben látják „nagy dolognak", hogy ha egy lány játszik. Ha valaki nem hiszi, hogy igazat beszélünk, az nézzen utána bátran az MMO-val játszók nemi összetételének: jelenleg 40% körül járnak azok, akik kettessel kezdik a személyi számukat, és ez a szám egyre csak nő. Egyelőre ez még csak érdekes adat, de nem elképzelhetetlen, hogy lassacskán a kiadók és a játékforgalmazók is felismerik a lehetőséget – márpedig akkor lányokra szabott reklámokkal telik majd meg az internet. Rózsaszín Counter-Strike-szett, virágos WoW-billentyűzet, valaki?**

# »The Agency

»fejlesztő: Sony »kiadó: Sony »megjelenés: n.a.



Mindig is érdekelt az elit kémek világa? Mióta az eszedet tudod, ki akarod próbálni, mit jelent egy több órás megfigyelés, vagy egy három perces rablás? Lennének ötleteid, hogy mi fájdalmasabb kínzási módszer, mint a lábujjkörmök lekapkodása? Nos, akkor a The Agency a te játékod (bár a kínzási módszerekkel kapcsolatban keress fel egy terapeutát). A Sony házon belül fejlesztett netes FPS-e ugyanis a kémek és zsoldosok titkos és izgalmas világába repít majd el. A játékban nem lesz más dolgunk, mint körbeutazni a világ legszebb helyszíneit, hogy ott információmorzsákat felcsipegetve és szövetségeket kötve intézzük el az aktuális szupergonoszt. Az egymással versengő, de mégis egymást segítő játékosok nemcsak a pergő akcióban bizonyíthatják be, hogy milyen remek kémek, de alkalmuk nyílik majd minden olyan területen villogni, ahol James Bond is bemutatkozott már. Jelenleg két kasztról beszélnek a fejlesztők: lehetünk spionok, akik jellemzően inkább az eszükkel, a stílusukkal és a kapcsolatrendszerükkel dolgoznak, és a csak a legvégső esetben vállalják a nyílt konfrontációt, illetve felcsaphatunk zsoldosnak is – ilyenkor persze a fegyverüzletek megkötése, és a megvásárolt javak szétosztása (jellemzően fejlövések képében) lesz az elsődleges profilunk. Az online játékmenetnek köszönhetően nem lesz üresjárat, bármikor bekapcsolódhatunk az akcióba. A fejlődési rendszernek köszönhetően eleinte csak egyike leszünk a nagy gépezetet alkotó csavaroknak, de az igazán ügyesek akár a saját ügynökségüket is létrehozhatják. A játék egyik legérdekesebb eleme az ügynökök szerepeltetése. A játékban afféle erőforrásként működő NPC-k megszerzésével a saját online életünket tesszük könnyebbé: a nekik kiadott feladatokon (árubeszerzés, nyomozás) folyamatosan, napi 24 órában dolgoznak – ennél már csak egy értékesebb tulajdonságuk van, méghozzá az, hogy eladhatjuk őket a többi játékosnak.«

» Unod a WoW-ot meg az Age of Conan-t? Lépj be az Ügynökség kötelékébe, utazd be a világot, és győzd le a gonoszt (vagy válj te azzá)! «



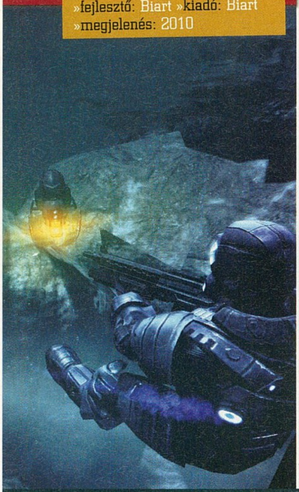
# »Fallout 3: Mothership Zeta

»fejlesztő: Bethesda »kiadó: Bethesda »megjelenés: 2009. 08.03.

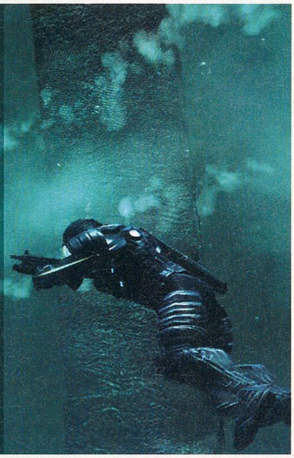
Úgy tűnik a Bethesda komolyan veszi a Fallout 3 kiegészítőit, hiszen szinte minden hónapra jut egy igazán helyre kis csomag. A Guru megjelenését követő héten hozzák ki a Mothership Zeta névre keresztelt DLC-t, amiben ezúttal egy UFO lesz a helyszín – a Föld körüli pályára állt idegen űrhajón valószínűleg megint nem a szerepjáték kapja a legnagyobb hangsúlyt, hanem a csillagközi pofonok (főleg mert állítólag menekülnünk kell majd). Mivel már az alapjátékban is az Alien Blaster volt a legdurvább fegyver, erős a gyanúnk, hogy az E.T.-k hajóján újabb kemény hardverek várnak ránk, a nevek alapján legalábbis: sem az Atomizáló, sem a Dezintegrátor nem hangzik túl kellemesen, reméljük, hogy az új páncélok védenek majd ez ellen is. Annak, aki esetleg nem követte a Fallout 3-hoz érkező csomagok sorát, jó hír lehet, hogy októberben érkezik a Game of the Year-kiadás. Az alapjáték és a hozzá kiadott öt kiegészítő egyben, valószínűleg valamilyen szinten engedményes áron jelenik majd meg.«

# »U-Wars

»fejlesztő: Biart »kiadó: Biart
»megjelenés: 2010



A víz alatti lövöldözés lesz a divat 2010-ben, nagyon úgy tűnik: a Biart nevű fejlesztőcsapat nem fél megmérettetni magát a Bioshock 2-vel szemben, és az U-Wars személyében harmadik személyes nézettel ellátott akciójáték kiadását tervezik. Persze nem kell rögtön rosszra gondolni, van azért különbség bőven a két játék közt (és most nem arra gondolunk, hogy a hír alanyát oroszok fejlesztik). Az U-Wars az ígéretek szerint, egy részben a szárazföldön, részben víz alatt játszódó, ultrarealisztikus grafikával megspékelt program lesz, sőt, a készítők nem átallják azt is közzétenni, hogy az ő játékuk hozza majd az első „igazán életszerű víz alatti harcjeleneteket". Egy biztos: az állóképek alapján az oroszoknak nem kell félniük, de hogy a „mindent felülmúló, izgalmas kerettörténet" és a „nagy részletességű karaktermodellek" mennyire maradnak meg álomnak, az csak a (jövő év közepére jósolt) megjelenéskor derül ki.«



# »Project Natal – PC-re is?

Bill Gates egy a közelmúltban adott interjújában elmondta: a Natal technológiája nem kizárólag az Xbox 360 köré épül majd. Mielőtt túlságosan nekilátnánk örülni és olyanokat mondani, hogy „na ugye, hogy nem is olyan ördögi ez a Bill", azért hallgassuk meg, mire is gondol pontosan az ex-Microsoft-vezér. „Azt hiszem a Natal irányítási rendszere egyaránt képes lenne az otthoni és az irodai felhasználók igényeinek kielégítésére, így természetesen a Windows-alapú rendszerek sem maradhatnak ki." Hát igen, játékokról szó sincs, csak a szokásos, a Különvéleményben látott hadonászós irányításról. Nem akarunk rosszmájúak lenni, de azért azt mindenki maga elé tudja képzelni, ahogy az irodai dolgozók pantomimmal vegyítve nyomtatnak vagy e-maileznek, ugye?

# »Azt beszéli már az egész ipar...

A hírek szerint a Ubisoft új Heroes of Might and Magic epizódon dolgozik, amit a PC Guru szerkesztősége teljes mellszélességgel támogat. Hogy honnan sejtjük a dolgot? Nos, a cég feladott egy álláshirdetést, amiben a HoMM legújabb részéhez keresnek embereket. Bizony, semmi kertelés, semmi „titkos projekt"-maszlag.«

»70%«

Az Eidos a végóráiban sem tanul a hibáiból: a Kane & Lynch körüli balhé és a Tomb Raider Underworlddel kapcsolatos etikátlan viselkedés után most azt találták ki, hogy csak az az újság írhat a Batman: Arkham Asylumról, aki egyrészt címlapon hozza, másrészt 90% fölött értékeli a játékot. Pedig ez nem így működik...«

»99%«

Több pletyka is kering arról, hogy a közelmúltban elhunyt Michael Jackson főszereplésével készülő programról. Ami biztos: Jacko a halála előtt valóban dolgozott egy számítógépes játékon, hivatalos bejelentés is volt – azonban hogy a tragikus esemény után is befejezik-e a munkát, az kérdés. (Na persze, majd nem adják ki, mi?)«

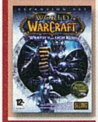
»80%«

# TOP 10 »ANGLIA«

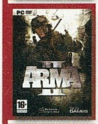
## 07.13 – 07.20

**The Sims 3**
Már csak pár röpke évecske és lecsúszik a második helyre, de legalább a kiegészítőket nélkülözhetjük egy ideig.
PCG 09.07 »88%«

**Football Manager 2009**
A szigetországban hagyománya van az FM-sorozatokkal való játéknak. Még szerencse, hogy TV-ben nem közvetítik...
PCG XX.XX »XX%«

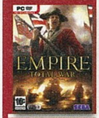


**WoW: Wrath of the Lich K.**
Hatalmas balhé a WoW körül, Kínában gyakorlatilag megszűnt létezni. Az előfizetők száma lefeleződött, a konkurensek mámorban úsznak.
PCG 09.01 »97%«



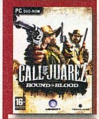
**ARMA II**
Biztos nagyon jó ez a játék, csak kár, hogy nem volt kéznél extra generátor a gépnek, amin futtatni akartuk.
PCG 09.07 »80%«

**Spore Galactic Adventures**
A második kiegészítőlemez is jól fogy Will Wright játékához. Nincs is min csodálkozni, igazán jó lett.
PCG 09.07 »85%«



**Empire: Total War**
A Total War játékok királya még mindig a toplistákon tetszeleg, és hamarosan kiegészítőlemez is érkezik.
PCG 09.05 »92%«

**Dawn of War 2**
A Warhammer 40.000 univerzuma nem puhány lelkű amatőröknek való. Még jó, hogy mi nem azok vagyunk.
PCG 09.04 »89%«



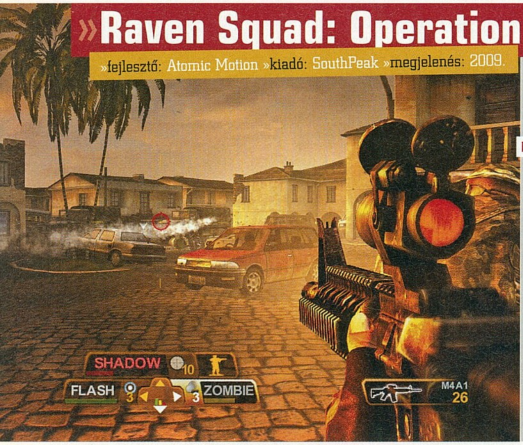
**Call of Juarez: BiB**
Az új Chrome engine remekül vizsgázott a játékban, ami szerencsére elég jól is fogy. Vérbeli vadnyugati akció a köbön.
PCG 09.08 »85%«

**Fallout 3**
Keresve sem találna magának jobb játékot az, aki szeretne pár száz órácskát agyonütni egy posztapokaliptikus világban.
PCG 08.13 »97%«

**GTA IV**
Na persze, hogy vésővel sem sikerülne lebontani innen a GTA negyedik részét. Tényleg ilyen jó, megvegyük végre?
PCG 09.01 »97%«

# »Raven Squad: Operation Hidden Dagger

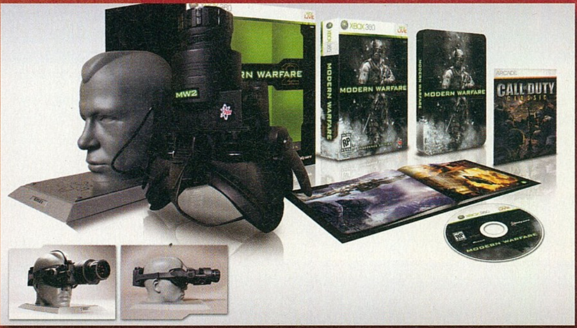
»fejlesztő: Atomic Motion »kiadó: SouthPeak »megjelenés: 2009.




A magyar srácok keze alatt készülő játéknak elméletileg már majd' egy éve a piacon kellene lennie, de valamiért máshogy alakult a történet – a lényeg, hogy a projekt továbbra is létezik, sőt, idén most már tényleg becsszó el is készül. A Raven Squad egy érdekes FPS / RTS turmix, helyszíne az Amazonas környékén burjánzó dzsungel, és a cél természetesen a minél nagyobb kalamajka okozása, lehetőleg fegyveresen. Kicsit részletesebben arról van szó, hogy az elénk (vagyis az általunk irányított szakasz elé) kerülő problémákat két szemszögből közelítve is megpróbálhatjuk megoldani: egyrészt csattinthatunk egy teli tárat a fegyverünkbe, és lőhetünk mindenre, ami mozog, másrészt felmehetünk madártávlatba (vagyis parancsnoki módba), és taktikai szempontokat követve is nekiláthatunk az akadály kielemzésének és cirkumveniálásának. 2011-ben, a történet idején a dzsungel olyan lesz, mint ma: sűrű és gyakran változik majd az időjárás (a párás fülledtről az esős fülledtre). A hírek szerint a játékban hat zsoldos közül választhatunk majd, akik természetesen mind-mind gyökeresen eltérnek majd egymástól, de ami ennél is jobb: az egész kampányt végignyomhatjuk majd kooperatív multiplayerben. Mit lehet még mondani? Hajrá magyarok!«

# »Modern Warfare 2 – Gyűjtői változat

**Mint minden valamire való AAA-kategóriás játéknak, a Modern Warfare 2-nek is létezik majd gyűjtői változata. Az ilyen csomagok általában többet is kóstálnak, mint egyszerűen csomagolt társaik, de ennek megfelelően többet is kínálnak: általában valamilyen kisebb ajándéktárgy, kártyalapok, pólók vagy poszterek kerülnek a dobozba. Mostanában azonban kezd kicsit eldurvulni a Collectors Edition-világ: a Bioshock Big Daddy bábuja, a Street Fighter IV Chun Li babája semmi ahhoz képest, amit az Infinity Ward talált ki: a három számjegyű (mármint dollárban, vagyis forintban az bőven 30000 felettit jelent) árcédulával díszített változat a játék mellett egy működő éjjellátó szemüveget is tartalmaz majd. Persze arra azért nem kell számítani, hogy a katonaságnál is használt több ezer dolláros készülékeket dobnak majd piacra nyomott áron, de tény, hogy a kis szemüveg tényleg felerősíti a sötét környezetben látható képet. Nem is kellett sok idő az első Jack Thompson-díjas újságcikkhez, Rob Watson, a Philly.com zsurnalisztája ugyan nem nevezte meg, hogy pontosan milyen „borzalomhoz" is vezethet a játék mellé adott ketyere, de azért sejteti, hogy itt kérem majd sötétben végrehajtott gyerekgyilkosságok lesznek. Magyarországon már csak egy kérdés maradt: vajon annak ellenére is kapunk majd ilyen csomagot, hogy itthon tulajdonképpen (főleg az orvvadászok tevékenysége miatt) tiltott az éjjellátók polgári forgalmazása?«**




# »SW: The Old Republic – zavar az Erőben

»fejlesztő: BioWare
»kiadó: LucasArts »megjelenés: n.a.

A fél éve hatalmas csinnadrattával bejelentett Star Wars MMO-ból meglepően visszafogott, már-már csúnya képek jelentek meg. A közelmúltban napvilágot látott egy nagy felbontású játékmenet-videó, amiből az derül ki, hogy meglehetősen kompromisszumkésznek kell majd lennünk, mert a képi világ inkább szögletes, mint szép. Úgy is fel lehet persze fogni a dolgot, hogy a készítők nem szeretnék, ha a gépigény szabna gátat a játék sikerének, de mindannyian tudjuk, hogy azért ennek sok egyéb lehetősége is van a puritán grafikán túl. A megjelenés persze még odébb van, így lehet, hogy még tervben van egy nagyobb ráncfelvarrás. Félre ne értsen minket a kedves olvasó, nem azt mondjuk, hogy a grafika fontosabb, mint a játékmenet, de tény, hogy egyelőre arról is csak keveset tudunk, hogy pontosan milyen is lesz egy átlagos nap az SWTOR univerzumában.«

»fejlesztő» Blizzard »kiadó» Blizzard
»web» www.starcraft2.com

# A világ legjobb stratégiája?

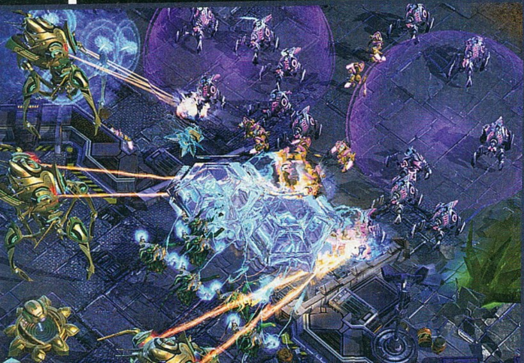
**„Mikor jön már?" A kérdés, amire minden Starcraft-rajongó választ szeretne és a kérdés, amire soha senki nem tudhat biztos választ. A béta teszt a nyakunkon, így érdemesnek véltük összegyűjteni a információmorzsákat. Parancsoljatok!**

írta» CHRIS

Mielőtt elkezdjük a második rész boncolgatását, vessünk egy rövid pillantást a múltba. 1998-at írunk, ekkor jelenik meg a Starcraft első része. A Blizzard játéka első ránézésre úgy tűnt, mintha csak a Warcraft játékuk sci-fi környezetbe ágyazott változata lett volna, de ez korántsem így volt. A három különböző faj (Terran, Protoss és Zerg) addig példa nélküli módon három teljesen más játékstílust követelt, mégis ennek ellenére sikerült olyan erőegyensúlyt fenntartaniuk, ami máig példaértékűnek számít sok más fejlesztő szemében. 2004-re már 9,5 millió eladott kópiával büszkélkedhetett a Blizzard, a játék kiadója, amiből 4,5 milliót Koreában értékesítettek, s így vált a világtörténelem harmadik legjobban fogyó számítógépes játékává – szorosan követve a Sims első két részét. 2009-re a játék már bekerült a Guiness rekordok könyvébe is, amit most is megtalálunk a legtöbbet eladott valós idejű stratégiai játék címszó alatt. Még a megjelenés évében érkezett hozzá egy kiegészítő lemez is, amely Brood Wars néven vált híressé. Ebben új egységeket és persze új küldetéseket kaptunk, a szokásos Blizzard minőségi rostán átengedve, ennek köszönhetően vált igazán teljessé a játék. Több mint tíz év telt el a megjelenése óta, a rajongó gyerekekből felnőtt emberek váltak, és időközben egy hatalmas kultusz épült a Starcraft köré, különösképp Koreában, ahol köztudottan TV-ben közvetítettek egy-egy rangosabb mérkőzést. Ennek tükrében pedig folytatást készíteni hozzá nagyon nehéz. A feladat nem csupán az, hogy felülmúlják az első részt, hanem hogy megfeleljenek a rajongók millióinak, akik árgus szemmel figyelnek minden apróbb változást, ami a béta teszt folyamán felüti a fejét. A második részt 2007. május 19-én jelentették be a Koreában, és ha minden igaz, idén télen teljesen lesöpri a konkurenciáit a boltok polcairól, sokan már most 2010-re menekítik portékájukat. Nos, úgy legyen!

## A KIRÁLY VISSZATÉR

A fenti alcímválasztás nem véletlen, hiszen a Starcraft 2 egyik talán legdöbbenetesebb jellemzője, hogy a Gyűrűk Urához hasonlóképp trilógiára bontva érkezik majd hozzánk, melyekben a három játszható faj egy-egy kampányát izgulhatjuk majd végig. Az első rész Wings of Liberty (Terran) címmel kerül forgalomba, amit követ a Heart of the Swarm (Zerg), végül a Legacy of the Void (Protoss). Tehát az első hadjáratban a Terranok oldalán küzdünk majd, a történet középpontjában pedig Jim Raynor, a szakadár harcos szerepel, akinek Hyperion nevű hajóján repkedhetjük be a galaxist. A játék feldarabolása szükségszerű lé-



©2009 Blizzard Entertainment, Inc.
All rights reserved. StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries

pés volt a Blizzard részéről, ugyanis jóval több mindenre számíthatunk egyetlen kampány alatt, mint az egész első részben. Jó példa erre, hogy az alapjáték 10-12 küldetése helyett nagyjából 26-30 küldetést tartalmaz, s közel 20-60 órányi játékidőt ígér – és ez csupán az egyszemélyes mód! Eleinte előre meghatározott missziók várnak ránk, de a történet közepe felé már mi magunk választhatjuk meg, hogy milyen bevetésre indulunk, és hogy annak megkezdése előtt milyen technológiai újításokat vásárolunk egységeink számára. Ez utóbbi is egy érdekesebb dolog, a Hyperion fegyverraktárában teljesen szájunk ízére szabhatjuk egységeinket vagy akár épületeinket is. Például egy védekezést jobban előtérbe helyező játékos a bunkereit teheti keményebbé, a támadók pedig egységeiket vértezhetik fel új fegyverekkel, páncélokkal. Ugyanitt bérelhetünk majd zsoldosokat is, akik egy-egy küldetés alkalmával segíthetnek nekünk, elhalálozásuk esetén pedig életerejük újraregenerálódik a következő küldetésre. Szóval a Hyperion lesz a központ, ahonnan bevetésekre indulhatunk, de számtalan más dolgot is elvégezhetünk itt, ugyanis annak fedélzete szabadon bejárható lesz. Az itt hozott döntéseink, cselekedeteink kihatással lesznek a végkifejletre. Választhatunk a jó- és a rosszfiúk küldetései közül is, attól függően, kivel eredünk beszélgetésbe. Ezek a küldetéseink is a legváltozatosabb típusúak közül kerülnek ki, a hagyományos „gyárts le X tankot és roham" mintát rég maguk mögött hagyva. Az egyikben például vonatrablásban kell segédkeznünk, a másikban egy bizonyos ideig kell kitartanunk a rohamozó Zerg seregek ellen, a harmadikban pedig egy olyan bolygón kell túlélnünk és feladatokat végrehajtanunk, ahol egy folyamatosan mozgó lávafal szorít minket időkorlátba. Az első rész története ott veszi fel a fonalat, ahol a Brood Wars megszakadt. Középpontjában Jim Raynor áll, akinek a Föderáció elől menekülő flottája kezd teljesen kifogyni az erőforrásokból, így pénzt kell szereznie. Elhatározza, hogy különféle idegen relikviákat kutat fel, amikre egy misztikus vevője is akad, méghozzá a Möbius Alapítvány. A készítők ígéretet tettek arra, hogy a sztorinak nem lesz félig befejezetlen vége (nem úgy, mint egy Lost epizódnak), tehát teljes lezárást kapunk, közben pedig felbukkannak kedvenc ismerőseink is, mint például a Zerg által megfertőzött Kerrigan, és a Protoss főpap, Zeratul is. Egyszóval számtalan érdekes kalandban lehet majd részünk, melyeket a szokásos Blizzard minőségben tálalt animációk tesznek még színesebbé. Ezeknek a videobetéteknek a száma sajnos az előző részhez képes jóval kevesebb lesz

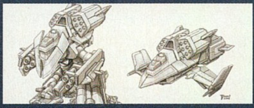
## »TERRAN EGYSÉGEK«

**A Terran nép a legalkalmazkodóbb faj az egész szektorban. Bár technológiailag bőven elmarad a Protosstól, jó pár érdekes fejlesztéssel készül az új háborúra.**

**REAPER:** Két kis pisztollyal felvértezett Reaper nem túl hatékony a harctéren, viszont a hátukra szerelt rakétameghajtásuknak köszönhetően beszivároghatnak bázisunk hátába, és megtizedelhetik termelőegységeinket.

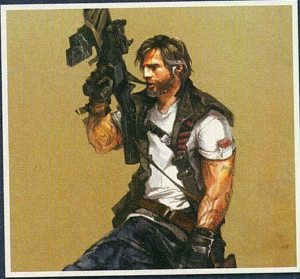
**THOR:** Hatalmas gigászi robot, mely akár egyetlen lövéssel elpusztíthatja a fél Zerg hadsereget. A gond csupán az, hogy rettentő lassú és tohonya, legyártása pedig nem olcsó mulatság. Ha viszont nem engedünk senkit a közelébe, első számú gyilkológépünkké válhat.

**VIKING:** A Viking egy szárazföldi és légi közlekedésre egyaránt alkalmas hibrid, a Goliath-ok és a Valkyre-k közös zabigyereke. Villámgyors támadásaival alaposan meglepheti az ellenfelet, a Zerg légi egységei ellen lett kifejlesztve, de képes bármilyen fronton felvenni a versenyt bárkivel.



## »A TERRAN KONFÖDERÁCIÓ«

A Terranok viszonylag új tagjai a Koprulu szektornak. Ők a leszármazottjai a katasztrofálisan végződő kolonizációs expedíciónak, melyet még a Földről indítottak évszázadokkal ezelőtt. Az expedíció tagjait elégedetlenkedők, disszidálók hada alkotta, akikről a kormány úgy gondolta, hogy feláldozhatók. A túlélők három kolóniát hoztak létre, a Konföderációt, a Kel-Morian csoportot és az Umojai Protektorátust. A korrupt Konföderációt végül megdöntötte a terrorista Arcturus Mengsk, miközben a Zerg invázió zajlott, a régi rendszer hamvaiból pedig egy új birodalom emelkedett, melynek uralkodója I. Arcturus Császár lett. Mivel kénytelenek a szektor legkietlenebb vidékén megélni, a Terranok a túlélés mestereivé váltak. Nem rendelkeznek a Protosshoz mérhető technológiával vagy a Zerg erejével, így roppant változatos hadseregük van. Az egyszerű gyalogsági katonától kezdve a rettenthetetlen Battlecruiseren át seregük minden tagja rendíthetetlen morállal küzd, védelmi épületeiket, tankjaikat pedig szinte képtelenség áttörni.



## »HARC ÉS STRATÉGIA A STARCRAFT 2-BEN

A Zerg seregek megpróbálják áttörni a Terran védelmet, Zerglinek hadát küldik a frontvonalba (1). A hatalmas Thor lépegetők játszi könnyedséggel gyalulják a földbe a Zerget, (2) miközben Terran tengerészgyalogosok állják útját a Raj támadásának (3), testükkel fedezve az értékes tűzerőt. Szoros építkezéssel meggátolták, hogy a keleti oldalról lerohanják őket (4), de az Ultraliskek hatalmas ereje ellen az sem véd (5). Még szerencse, hogy bőven van tartalékuk a Terranoknak, barakkjaikból özönlik az utánpótlás (6). Csak a parancsnoki központnak (7) ne essen baja, elpusztítása esetén láthatóvá válik minden Terran épület és egység.

(egy az elején, egy meg talán a végén), de szerencsére hihetetlen minőségű ingame videók veszik át a helyüket, melyek már most mérföldekkel jobban néznek ki, mint az első rész átvezető jelenetei.

### EN TARO ADUN, EXECUTOR

A minden bizonnyal fantasztikus, de sajnos akkor is csak egyetlen kampányt tartalmazó, tehát csak Terranokkal játszható első epizódban szerencsére lesz teljes értékű többszereplős játékmód, amiben már mindhárom fajjal küzdhetünk. Bár rengeteg régi egység is újra feltűnik majd a színen, újabbak is előkerültek, akiknek létezését az első rész eseményei tükrében szépen meg is magyarázzák nekünk. Ilyen például a Protossok Immortal nevű egysége, akik az Aiur bolygó elpusztulásával kerültek előtérbe, és a pókszerű Dragoonokat helyettesítik, újratervezett fegyverekkel és pajzsrendszerrel. De ne rohanjunk ennyire előre, előbb nézzük inkább az alapvető, játékmenetet befolyásoló újításokat! Az első és talán a legfontosabb dolog, hogy mostantól az egész térképet látjuk induláskor, nem csak fekete ködöt, mint az első rész esetében. Persze az ellenfél egységeit és épületeit nem, de legalább a pálya felépítésével tisztában lehetünk, s így nem fogjuk felderítőinket nem létező helyekre kiküldeni. Megszűnik a magaslaton lévő egységek bónusz tűzereje és hatékonysága is, de persze a szintkülönbségek megmaradnak, csak épp más stratégiai lépésekre lesz szükség azoknak a kihasználásához (például olyan egységekre, akik képesek átugrani azokat). A tereptárgyak közül megjelennek az elpusztítható kőhalmazok (sok-sok életerőponttal), amiket lerombolva hátba támadhatjuk ellenfeleinket, új erőforrásokhoz nyithatunk utat, vagy egyszerűen csak kiáshatjuk magunkat egy bezárt területről. Minden bizonnyal lesznek pályák, ahol a korai rush taktikáknak ezzel elejét lehet majd venni – sokak legnagyobb örömére. Ezen kívül találhatunk a pályákon Xel'naga őrtornyokat is, amiket elfoglalva jókora részét beláthatjuk az adott pályának, amiről veterán Starcraft játékosként jól tudjuk, milyen fontos is lehet. Személyes kedvencem, hogy lesznek a láthatóságunkat befolyásoló tényezők is, tehát egy füstfelhő vagy magasabb növényzet mögé elbújó egységeket nem láthatják az azonos magasságon lévők, amivel meglepetésszerűen lerohanhatjuk az arra portyázó egységeket. Fontos még, hogy felfedezhetünk a pályákon sárga színnel világító kristályokat is (ezek még mindig az elsődleges erőforrásaink, amit a vespene gáz követ), melyeket ha sikerül lebányásznunk, jóval gyorsabban tölthetjük fel raktárunkat. Ha minden igaz, ilyenből lesz vespene gejzír változat is, de ez egyelőre csak tervszinten létezik. Általános, egységeket érintő változásokra is számíthatunk, azon kívül persze, hogy rengeteg újat is megismer-

» A Starcraft II három különálló részre bontva érkezik «

hetünk a Starcraft 2-ben (lásd lent). Némelyik zerg egység például ha beássa magát a földbe, nemcsak láthatatlanná válik a hagyományos egységek számára, de képes lesz mozogni is a föld alatt. Átgázolhatunk majd sekély vizeken, láthatóvá válnak rajtuk az extra kiegészítések (mint például a pajzs a terran gyalogoson), valamint minden egységünk eltérő módon sebez majd attól függően, hogy mit vagy kit támadunk velük. De talán aminek mindenki a legjobban örül, hogy mostantól nem szükséges 12 fős csoportokra osztanunk seregünket, ugyanis ezt a korlátot – a legújabb verzió szerint – 255-re emelték. Természetesen rengeteget „okosodott" is a játék az előző részhez képest, tehát nemcsak az útvonalkeresés, a csoportlétrehozás lett hatékonyabb és könnyebb, hanem jó néhány olyan dolog is bekerült a játékmenetbeli változások közé, amikről régen csak álmodhattunk. Példának okáért kiválaszthatunk több védelmi épületet, hogy össztüzet zúdítsanak egyetlen támadóra, sőt, még épület- és egységtípusokat is csoportba rendezhetünk (akár a Zerg lárvákat is rárendelhetjük egy gombra). Különféle képességekkel megáldott egységeink is okosabban „varázsolnak", tehát ha például kijelölünk négy Templart, nem négy villámfelhőt dobunk le egy gombnyomással, hanem csak egyet. Gyártás alatt álló drónjainkat még a megszületésük előtt elküldhetjük termelni, elég, ha gyülekezőpontnak kijelöljük a kristályokat, úgy, ahogyan azt már a Warcraft 3-ban is megszokhattuk. Ez a pár dolog csupán rövid ízelítő abból a több tucatnyi apróságból, amit a jobb játszhatóság miatt tettek a játékba, de szakavatott Starcraft játékosok már sejthetik, hogy mennyire megkönnyítik majd a játékot.

## EGYSÉGSZINTEN

Az alapvető újdonságokról beszéltünk, most menjünk egy kicsit bele a részletekbe, és lássuk, milyen új katonákat kommandírozhatunk a csatáinkban! Sok új egység érkezett, rengeteg átalakult, néhány pedig teljesen eltűnt a folytatásból. A teljesség igénye nélkül lássunk egy rövid listát!

A Protoss seregeiben megjelenik a Colossus névre hallgató háromlábú lépegető, akinek fő fegyverzetét egy lézernyaláb alkotja, amivel végigpásztázhatja az ellenséges hordákat. Hatalmas lábainak köszönhetően képes feljutni a magaslatokra, átmászni az akadályokon, de rendkívül lassú és tohonya gépezet. Eltűntek a Dragoonok, viszont megjelentek az Immortalok, akik lényegében ugyanolyan távolsági tűzerőt hoznak a harctérre. Hasonló egység a Protoss haderőben a Stalker, aminek különlegessége, hogy képes rövid távol-

## »ZERG EGYSÉGEK«

**A teljesség igénye nélkül íme a számunkra legkedvesebb és talán legérdekesebb egységek listája a Zergek haderejéből!**

**BANELING:** A kis gubószerű lény telis-tele van gyúlékony kemikáliákkal, olyannyira, hogy már járni is képtelen. Ezért inkább gurulva közlekedik, célját elérve pedig hatalmas robbanás keretében végez a környéken állókkal.

**HYDRALISK:** A kicsi zerglingek nagytestvéreként is számon tartott Hydraliskek változtak a legkevesebbet az előző generációs Zergekhez képest. Földi és légi célpontok ellen ugyanúgy hatékonyak, savas köpetük messzire elér, és képesek beásni magukat a föld alá.

**QUEEN:** A királynő elvesztette repülési képességét, viszont hatalmas gyilkos karmokat növesztett, melyekkel pillanatok alatt szétcincálja a kaptár közelébe merészkedőket. Amennyiben elegendő Queent gyártunk le, nélkülözhetjük a fixen leállított védelmi épületeinket.

## »A PROTOSS TÖRTÉNETE«

Fejtett technológiájának és pszionikus képességeiknek köszönhetően a Protoss mindig is úgy tartotta magáról, hogy ők a galaxis legerősebb faja. A háborújuk a Zerggel viszont mást igazolt: még a legerősebb harcosuk sem veheti fel egyedül a harcot a megszámolhatatlan túlerővel szemben. Ez kemény lecke volt a Protoss számára, hiszen társadalmuk berögződött rend szerint élt, mely évezredeken át működött. Azonban a Zerg inváziója szülőbolygójuk ellen válaszúthoz kényszerítette a Protosst: változtatniuk kellett bizonyos dolgokon, ha túl akarták élni a háborút. Most új fegyverekkel és technológiával - melyekről azt hitték, hogy többé már nem lesz rá szükségük - veszik fel az elkeseredett harcot a Zerggel. A Protoss nép sohasem számított termékeny fajnak, így létszámukat különféle harci robotokkal egészítették ki. Harcosaik szinte legyőzhetetlenek, remekül ötvözik technikai tudásukat fejlett pszionikus képességeikkel. Hatékonyságuk a mobilitásukban és a meglepetésszerű támadásaikban rejlik, legnagyobb erejüket pedig flottájuk jelenti, melyben számtalan féle hajó megtalálható.

ságokon belül teleportálni magát, így még a leggyorsabb menekülők sorsát is megpecsételheti. Továbbá megismerkedhetünk a Phase Prism szállítóegységgel, ami nem csupán a csapatszállítás szerepét tölti be, de környezetében olyan energiamezőt hoz létre, ami elengedhetetlen a Protossoknak az építkezéshez. Ez különösen érdekes, ugyanis az épületek közül a Gateway (amely az első számú egységgyártó a Protossnál) képes átalakulni Warp Gate-té, amivel energiamező alatt álló területre teleportálhatja egységeinket. Ezen kívül eltűnik például a Reaver (azok a kis hernyószerű lények), plusz átneveznek pár egységet még a fejlesztés során.

A Terran seregek is alapos ráncfelvarráson mentek keresztül, a soha senki által nem gyártott Battlecruiser például három kiegészítő fegyverzetet is kap, amivel kisebb seregeket pusztíthat el (lézersugarakat vagy rakétákat is lőhet), vagy Yamato ágyújával egy lövéssel épületeket rombolhat. Hatalmas gigászként megjelenik a színen a Thor névre keresztelt, fél tucat ágyúval felszerelt lépegető, aki akkora, hogy felépítését is úgy kell elvégezni, mint egy épületét. Tűzereje hatalmas, viszont lassan fordul és mozog, amitől rendkívül érzékeny gyorsan mozgó egységek ellen. Megszűnik a Wraith, jön helyette viszont a Banshee, aki hasonlóképen láthatatlanná válhat, plusz átalakul a Dropship, amivel már gyógyíthatjuk is gyalogosainkat. Aztán ott vannak a Reaperek, akik két pisztollyal a kezükben ugrándozhatnak fel-alá a pálya bármely pontján, ugyanis jetpackjük bárhova feljuttatja őket (mondanom se kell, hatalmas pusztításra képesek termelő egységeink közt).

A Zerg sem pihent a babérjain az elmúlt 10 év során, rengeteg mutáció után végre elérte a tökéletességet. Ragadós csápjaik láttán, hangjuk hallatán most is libabőrös a hátunk. Bár a Zergnél tapasztaltuk a legkevesebb változást, azért van mit megemlítenünk itt is. Újdonságként például megjelennek az Infestorok, akik nemcsak képesek átvenni az uralmat a kijelölt egység felett, de közlekedhetnek beásott állapotban is, amikor csak felderítőegységek vehetik észre őket. Olyanok, mint az Overlord, aki mutálódhat Overseerré, aki ezentúl képes kémporontyokat is lepottyantani pályára. Talán a Queen esett át a legnagyobb változáson, ő légi egységből földi harcossá vált, és nagyon jó védekező egység vált belőle. Az első verziókban még csak egyet birtokolhattunk belőle, de ezúttal már több Queen is lehet egyszerre a birtokunkban.

Mivel a játék erőegyensúlyán dolgoznak a legkeményebben a Blizzardnál, ezek az egységek is rengeteget változhatnak még a megjelenésig – mint ahogyan tették eddig is a bejelentés óta. Igazi rajongók teljesebb képet kaphatnak az épp aktuális állapotokról az interneten, de kedvcsinálónak már ezek az infók is bőven megteszik.

## MOST AKKOR MIKOR IS...?

### A BLIZZARD NEM FELEL

Lapzártánkkal egy időben folyik a találgatás arról, hogy vajon sok másik, az idei év végére ígért játékhoz hasonlóan a Starcraft II megjelenése is elcsúszik-e a 2010-es évre, vagy marad az eredetileg bejelentett 2009. Hivatalos megerősítés híján mi azt írjuk, amit mi szeretnénk: a Starcraft II hivatalosan továbbra is 2009-ben jelenik meg.

## BATTLE.NET 2.0

Jól tudjuk, hogy a Starcraftot nem az egyszemélyes játékmód, hanem a multi tette azzá, ami. A többszereplős mód gerincét ezúttal a Battle.net néven működő szolgáltatásrendszer látja el,

## »A ZERG RAJ«

A Zerg sokban különbözik minden mástól, hiszen több különböző faj kombinációja, akiket beolvasztottak magukba. Később ezeket a lényeket továbbfejlesztették, és könyörtelen gyilkológépek váltak belőlük, akik egyetlen központi tudat által irányítva lesznek részesei a Rajnak. Mindennemű technológiát nélkülöznek, csupán biológiai fejlődéseken mennek keresztül. DNS láncokat alkotva képesek erősebbé, hatékonyabbá tenni magukat. Épületeik valójában élőlények, melyek folyamatosan összeköttetésben állnak egymással, így alkotva egyetlen élő organizmust. A Koprulu szektor lakóiként elsődleges céljuk a Protoss beolvasztása lett volna, de az emberek megérkezésével csak tovább nőtt az étvágyuk. Elrabolták a különleges erőkkel rendelkező embernőt, Sarah Kerrigant, akit a Központi Tudat átalakított, s így lett Kerrigan a Pengék királynője. Kerrigan később öntudatra ébredt, és Protoss segítséggel elpusztította ellenségeit a Rajon belül, majd ő lett a Zerg egyedüli uralkodója.

## »PROTOSS EGYSÉGEK«

**Az alapos technológiai fejlődésen keresztül ment Protoss rengeteg új egységgel változtatja meg azt, amit a Starcraftról tudtunk.**

**COLOSSUS:** A leginkább a Világok Harca tripodjaira hasonlító gépezet hatalmas lézernyalábbal süti ropogósra a Zerg rajt, hosszú lábainak köszönhetően pedig képes felkapaszkodni a magaslatokra is.

**IMMORTAL:** A Dragoonok lesérült Protoss harcosok voltak, akiket egy robot gépezetbe építettek, hogy tovább szolgálhassák népüket. Az új változat Immortal névre hallgat, lényegében ugyanolyan képességekkel rendelkezik, mint elődjei.

**STALKER:** A Protoss gépesített hadereјének kiváló tagjai a távolsági fegyverrel felszerelt Stalkerek, melyeket a Dark Templarok állítottak hadrendbe. Képesek rövid távon teleportációs ugrásokat végrehajtani, így szinte lehetetlen elmenekülni előlük.

amibe rengeteg új funkció kerül be, s amit a megjelenés után még rengeteg egyéb dologgal szeretnének tovább bővíteni. Az első ilyen a visszajátszás és a meccsközvetítés lehetősége, az ezzel együtt járó jobb e-sport támogatás – ami már a most futó World of Warcraftban is létezik. Jeff Kaplan elmondása szerint számíthatunk achievmentek érkezésére is, amiket WoW játékosok már jó ideje gyűjtögethetnek, Xbox-tulajdonosok pedig minden bizonnyal jól ismernek. De sajnos ez a rendszer még elég képlékeny, így túl sokat nem tudunk mondani róla (nagy valószínűséggel ez is a késés egyik oka). Ami viszont már biztosnak látszik, hogy LAN támogatás nem kerül játékba, s ezzel együtt úgy tűnik, hogy egy korszaknak is leáldozik, melyhez rengeteg szép emlékünk fűződik – olyanok, amelyekben sok-sok üdítő és pizza van.

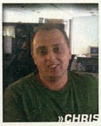
## A BÉTA KÜSZÖBÉN

A Stracraft 2 béta tesztjét 2009 nyarára tette esedékessé Mike Morhaime, a Blizzard volt alapítója. Béta-kulcsokat már a 2008-as Blizzcon rendezvényen is osztogattak, így jogosan reménykedtünk (és reménykedünk még mindig) abban, hogy nem csúszik a teszt, és legkésőbb augusztusban már tényleg kipróbálhatjuk a játékot. Sajnos rossz hírek szerint (egy Wall Street Journal elemző a ludas) úgy tűnik, hogy a béta késésével együtt a megjelenés átkerült 2010-re, amit a Blizzard jó szokásához híven nem kommentált. Reméljük, hogy a csúszás csupán a tesztidő lerövidülését jelenti, nem pedig a végleges változat eltolását, bár ezek a reménysugarak sajnos nagyon haloványak – főképp ha megnézzük, hogy eddig milyen csúszások jellemezték a Blizzard termékeit (pl. Diablo 2). Mindenesetre a kiadó és mi sem hagyjuk, hogy lankadjon a lelkesedés. Jól tudjuk, hogy nem kisebb cím várományosa készülget, mint a világ legjobb stratégiai játékáé, aminek érkezésére ugrásra készen állunk.«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »RTS |
| MEGJELENÉS» | »2009. 12 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »80% |

www.pcguru.hu/705

»Bár azt mondhatnánk, hogy már csak az utolsó finomhangolások vannak hátra az elkészülésig, de a megjelenésről még mindig nincs sejtésünk. Minden idők legjobb PC-s stratégiai játéka készül.



»CHRIS

**PRO**

»Blizzard minőségi norma, egyszerűen kizárt, hogy egy rossz szavunk lesz erre a játékra.

**KONTRA**

»Három rész, háromszor kell fizetni érte, és még az is lehet, hogy mire megjelenik, bevezetik az eurót.

»fejlesztő: BioWare »kiadó: EA
»web: dragonage.bioware.com

# „Még dolgozunk rajta egy kicsit...”

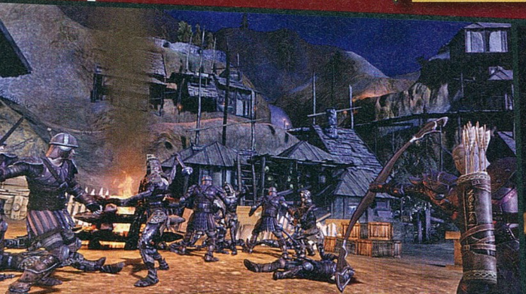
**Ismét lehetőségünk volt kipróbálni a BioWare legújabb üdvöskéjét, amely az űr helyett ezúttal egy sötét fantasy világba kalauzolt minket. Bár a koncepció érdekes, a Baldur's Gate szellemi örökségeként aposztrofált játék még mindig nem győzte meg szerkesztőségünket...**

írta» BATE

Varsó egyik középkorba illő épületében járunk, szűk lépcsőkön botorkálunk lefelé, hogy elérjük a pincehelységet, ahol hatalmas függönyök mögött a BioWare legújabb szerepjátékának, a Dragon Age: Origins-nek a legutolsó verziója várja, hogy rátegyük a kezünket...

## EZ MÁR AZ?

A játék gyakorlatilag kész van, a tesztgépeken a helyi kollegák legnagyobb örömére már a lengyelre lokalizált változatok futnak. Mielőtt helyet foglalhatnánk a kiállított PC-k és X360 konzolok előtt, az Electronic Arts munkatársai a színpadra invitálják a fejlesztőket, hogy szóljanak pár szót a program erényeiről. A kanadai srácok készültek, amíg egyikük mikrofont ragad, addig két másik fejlesztő helyet foglal a pódiumon kiállított PC-knél és elkezdődik a bemutató, amely azt hivatott prezentálni, hogy mennyire különböző módokon haladhatunk végig a játékon. „Ez már igen” – gondolhatná az egyszeri újságíró, hiszen végre nemcsak a marketingszöveggel fárasztják az embert, hanem a saját szemünkkel követhetjük végig az egyik legfontosabbnak kikiáltott játékelemet. Be is töltődik a játék mindkét kihelyezett gépen, a pódium jobb oldalán lévő hatalmas tv-n az 'A' csapat várja az instrukciókat, míg a bal oldalon lévő képernyőn a 'B' csapat gyülekezik, hogy megmutassa, milyen eltérések várhatóak az 'A' brigádhoz képest. A különbség egyébként a két felállás között a főhős kasztjában és az eltérő csapattagokban érhető tetten. Ami jól látszik, hogy valóban különböző párbeszédeket kapunk, ha eltérő szereplőkkel vágunk bele a kalandba, sőt, van ahol az egyik csapatnak harcolni kell, míg a másik simán átjut az adott helyszínen. Ez szép is, meg jó is, de igen messze van a spanyolviasztól (hány játékban láthattuk már ezt?), és habár az események helyenként tényleg eltérő módon játszódtak le, a végeredményre ennek semmilyen hatása nem lett, a bemutató végén 'A' csapat ugyanoda jutott el, mint a 'B', semmilyen egetrengető különbség nem következett be a történetben. Akkor most hogy is van ez? A játék egyik legerősebb eleme, hogy tudja azt a funkciót, ami manapság az elvárható minimum, ha szerepjátékot vesz a kezébe az ember, hogy az eltérő karakterekre eltérően reagáljon az őket körülvevő környezet? Ettől bizony nem estünk hasra és a bemutató többi része sem arra mutatott rá, hogy mennyire kihagyhatatlan lesz a BioWare legújabb digitális terméke.



## DÍVIK A RETRO

Azt ugye már említettük, hogy a Dragon Age a Baldur's Gate nyomdokain halad tovább, ami leginkább abban érhető tetten, hogy a kameranézetet egyetlen görgőmozdulattal kizoomolhatjuk egy 3D-s felső nézetbe. Ha máshol nem is, itt elkapja az embert a hangulat, ebből a nézőpontból a grafika szép, és tényleg érződik valami a régi nagy szerepjátékok atmoszférájából. Ha viszont visszaváltunk az alapbeállításra, akkor egy közepes TPS nézetben találjuk magunkat, olyan kidolgozottsági szinttel, ami nem éri el a Mass Effect első részének színvonalát. Az egész valahogy semmilyen, tompa színek, minden szürke és barna, a karakterek kidolgozottságára ugyan nem lehet panasz, de az elég kiábrándító, hogy 2009-ben csak úgy lebeg a kard a hátuk mögött, az átvezető videókban pedig olyan modelleket láthatunk, amelyeket figyelve alig várjuk, hogy vége legyen a szereplők közti kötelező párbeszédeknek. Pedig a PC-s verzió még kifejezetten szép a konzoloshoz képest, az Xbox 360-on futó nyúlfarknyi demó ugyanis minden volt, csak vásárlásra ingerlő nem. Alacsony felbontású textúrák, a hangulat utolsó morzsáját is elvesztő helyszínek, és kockahajjal rendelkező karakterek. Rá is kérdeztünk, hogy vajon mennyire végleges ez a verzió, s bár az elkapott fejlesztő szabadkozott, hogy még dolgoznak rajta, valahogy úgy érezzük, a megjelenésig hátralévő három hónap már nem nagyon lesz idő szebbé varázsolni a konzolon látható közepes megoldásokat. A pesszimizmusunkat tovább növeli, hogy bár szinte a legutolsó mellékszereplőnek is van szinkronhangja, épp a főszereplőnek nem jutott: a szövegeink megjelennek a képernyőn, de hallani már nem hallhatjuk őket. Bár dicséretes, hogy a fejlesztők szeretnék, hogy a játékosok a lehető legjobban beleéljék magukat a programba, mi nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ennek a legjobb módja, ha saját magunknak kell felolvasni a szövegeinket a monitor előtt.

## APROPÓ, SZEX...

Habár a fejlesztők ezt nem verték nagy dobra, a játék átesett egy teljes dizájnváltáson az elmúlt hónapokban. Minden sokkal sötétebb, véresebb és komorabb lett. Az E3-on a fejlesztők előszeretettel hangoztatták, hogy bizony ebben a játékban is lehetőségünk lesz ágyba vinni a szereplőket, nem is egyet, és ehhez amolyan „minijátékok" is kapcsolódnak majd, és nemcsak az aktusnak helyet adó sátrat láthatjuk majd gyertyafényben. Mindez arra enged következtetni, hogy mintha maguk a fejlesztők sem bíznának a játékuk sikerében, és a „sex sells" jegyében a fülledt erotikával reklámozzák programjukat, meg sem várva, hogy egy lelkes riporter a CNN esti műsorában kürtölje világgá, hogy „De kérem! Ebben a játékban a szereplők összefekszenek!". Persze a szép nagy 18-as karika ott virít majd a játék dobozán, de ilyen felvezetést követően ez sokkal inkább tűnik olcsó marketingfogásnak a fiatalabbak felé, mintsem a törvény felé való meghunyászkodásnak. Ami pedig a szexjeleneteket illeti, tényleg lesznek, nőként férfiakat, férfiként nőket csábíthatunk el, méghozzá a Simseket idéző „bonyolult" módon, azaz addig kell hízelegnünk, küldetéseket megoldanunk és ajándékot osztogatnunk, amíg a kiválasztott partner minket reprezentáló jóindulatmutatója el nem éri a megfelelő szintet...

»A játék megjelenésekor fog eldőlni, hogy sikeres lehet-e egy játék pusztán azért, mert a fejlesztők a Baldur's Gate szellemi örökösének tekintik...«

## KIHÍVÁS? DÖGIVEL!

Habár eddig sok pozitívumot nem említettünk a programot illetően, egy dologban bizonyosan nem lesz okunk panaszra – ez pedig a játék nehézsége. Annyi már bizonyos, hogy nem tudunk majd végigkommandózni a játékon, ugyanis a tesztelés közepette lehetőségünk volt összefutni egy sárkánnyal, akit legalább fél tucatszor igyekeztünk lenyomni, a siker leghalványabb jele nélkül. Itt azért érződött a Baldur's Gate és az Icewind Dale vonal azon nemes hagyománya, hogy egy-egy harc előtt és közben ügyesen kellett taktikázni, hogy legyőzzük az ellenünk felsorakozó erőket. Ha másért nem is, hát ezekért a küzdelmekért biztos szeretni fogjuk a Dragon Age-t, hiszen még mindig imádjuk azokat a játékokat, ahol a space lenyomásával megállíthatjuk a valós időben zajló csatát, hogy egy kicsit összeszedjük magunkat, betárazzuk a legerősebb varázslatokat, és újult erővel vethessük rá magunkat a legocsmányabb kreatúrákra is.

## A SÁRKÁNYOK KORA?

A játék szinte végleges verzióját figyelve folyamatosan az ötlött fel bennünk, hogy bár a program még meg sem jelent, de máris elszállt felette az idő. Sem a grafika, sem a történet (a gonosz erők időközönként megerősödnek és valakinek le kell őket vernie, blah...), sem a játékmenet nem túl erős egy 2009-es játékhoz képest, arról nem is beszélve, hogy a programot egyáltalán nem volt nehéz otthagyni, nem vágtunk egymás szavába a megtekintést követően, gyakorlatilag semmilyen hatást nem gyakorolt ránk, hiába töltöttünk órákat körülötte. A megjelenésig már csak három hónap van hátra és bizony ezen a ponton már nem bízhatunk másban, csak abban, hogy a teljes verzió egy egészen más képet fog nekünk festeni, mint a kipróbálható részletek. Talán a végére mégis élvezhető egésszé áll össze ez az egyelőre nem túl meggyőző egyveleg...«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »RPG |
| MEGJELENÉS» | »2009. 10 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »90% |

www.pcguru.hu/1231

»Egy játék, ami az első információk alapján ígéretesnek tűnt, de a valóságban már egyáltalán nem nyűgözött le minket. Kíváncsian várjuk a végső verziót, hátha fordul a kocka...

»BATE

**PRO**
»Kihívás lesz benne dögivel, és helyenként tényleg tetten érhető a régi Baldur's Gate-hangulat...

**KONTRA**
»Igazából se nem szép, se nem hangulatos, és az újdonságként beharangozott játékelemek is sántítanak.

# Az élet a legjobb játék

## Csak kicsit durvák a szabályok

**Felrobbannak-e a hordók, ha lövés éri őket? Eltörheted-e egyetlen mozdulattal egy ember nyakát? Léteznek-e zombik? Megtanulhatunk-e dobolni pusztán a Rock Banddel játszva? Ilyen, és ehhez hasonló égető kérdéseknek néztünk utána – a válasz néha meglepőbb, mint gondolnád.**

írta» MIGUEL grafika» SKiTZ

### A KATONÁK ÉLES HELYZETBEN MEGPRÓBÁLJÁK VISSZADOBNI A KÉZIGRÁNÁTOT?

Nos, nem kizárt, hogy valaki végső esetben megkíséri a szerencséjét, de azért ez már tényleg a legutolsó lehetőség. „A legalapvetőbb emberi ösztön az, hogy elfussunk a bús francba", mondja a Magyar Honvédség egy Afganisztánt is megjárt kiképző őrmestere. „A gránát visszadobása maximum egy hirtelen ötlet lehet, valami tudattalan reakció a hirtelen eseményekre, tehát semmiképpen nem olyan cselekedet, amire ki lehet képezni a katonákat – na nem mintha sok kedvünk lenne éles gránátokkal dobálni egymást a kiképzésen." Persze nemcsak ez az egy probléma adódik, hiszen nem csupán arról beszélünk, hogy lehuppan mellénk egy vasdarab, amit gyorsan vissza kell hajítanunk oda, ahonnan jött. „Eleve nem tudhatod, hogy a gránát feladója megfőzte-e a fegyvert, vagyis direkt többet várt az eldobással, hogy az aztán közvetlenül a földet érés után robbanjon. Ha ezt nem tette meg, akkor is hozzávetőleg kettő-négy másodperced van a dolog kivitelezésére. Mindent összevetve tulajdonképpen van esély arra, hogy ne robbantsd fel magad: ha a krumpli pont melléd esik, te pedig párját ritkítóan fürge vagy, ráadásul minden egyéb körülmény is pozitívan alakul, akkor nem kizárt, hogy túléled a mutatványt. Ettől függetlenül senkinek sem ajánlanám jó szívvel, hogy harci szituációban ezzel borzolja a körülötte állók idegeit. Igazából nem is tudnék a közelmúltból olyan dokumentált esetet mondani, amikor ilyesmi történt." Ha mindehhez még azt is hozzávesszük, hogy a kézigránátok különböző változatainak se szeri, se száma, tényleg csak azt mondhatjuk: a játékokban bejön, de az életben nagyobb eséllyel nyered meg a lottó ötöst.«

### LÉTEZNEK ZOMBIK? HA IGEN, FERTŐZÉSSEL TERJED A DOLOG?

Nos, akármennyire is hihetetlen, a válasz: igen. Van egy betegség, ami a tünetek alapján jó alapot szolgáltathatott a zombik legendájának megszületéséhez, és ez nem más, mint a cecelégy terjesztette álomkór. A leginkább Afrikában jellemző betegség általános levertséggel, viselkedési zavarral, beszédproblémákkal, feszültséggel és szédüléssel jár – ez utóbbi akár a járást is megnehezítheti. Már ezek a jelek is elég bizonyságul szolgálnak arra, hogy valakiből zombi lett, de ha még azt is hozzátesszük, hogy a betegek jellemzően nappal alszanak, és csak éjszakára élénkülnek meg kicsit, tulajdonképpen meg is találtuk a választ a kérdésre. De mi van a klasszikus, filmes és játékos, sírból visszatérő zombikkal? Nos, olyanok természetesen nem léteznek.«

## MIKOR LESZ VÉGRE VALÓSÁG A FÉNYKARD? VAGY MONDJUK A COVENANT ENERGIAPENGE?

Sajnos nem mostanában. A legnagyobb probléma, hogy csak és kizárólag fényből nehéz bármit összehozni, ami bonyolultabb egy szoba megvilágításánál, márpedig egy penge formájával és fizikai tulajdonságaival rendelkező tárgy azért nem egyszerű mutatvány. Persze nem teljesen kizárt a dolog: ha egy lézernyaláb fókuszpontját úgy módosítanád, hogy a sugár csak egy bizonyos távolságon belül létezzen, a lézer ionizálná a körülötte lévő levegőt – egy halom ilyen nyaláb kell csak, és máris kész a penge (legalábbis elméletben). Az így létrehozott „kardokkal" vívni ugyan nem lehetne, tekintve hogy a fény átmegy a fényen, de ettől még a célt elértük: a kapott fegyver mindenképp képes lenne áthatolni különböző tárgyakon. A párbaj tehát kiesik, de sérülést tudunk okozni – leginkább persze saját magunknak. Eleve húzná a vállunkat az a tonnányi áramtermelő és hűtőszerkezet, ami a működéshez kellene, de ennyi lézer szinte biztosan kiégetné a szemünket.«

## VALÓBAN A GÉNMANIPULÁCIÓ AZ ÚT A SZUPERKÉPESSÉGEK ELNYERÉSÉHEZ?

Bár a kérdés manapság tulajdonképpen az egyik legnagyobb vitát kiváltó téma a mindennapokban, azért a génkutatás még közel sem jár ott, ahol Andrew Ryan (igen, például a genetikusok még a tengerszint felett kutatnak). A tudomány mai állása szerint a közeljövőben eljuthatunk oda, hogy génterápiás módszerek segítségével gyógyítsunk jelenleg még halálosnak számító, örökletes betegségeket – az alapötlet végtelenül egyszerű: a hibás gént egy működővel kell kicserélnünk. Ennél egy kicsit macerásabb, ha mondjuk azért módosítjuk a szüleink által a közösbe dobott készletet, hogy tüzet lőhessünk ki a tenyerünkből. Ezt egyelőre két nagyobb probléma is akadályozza: egyrészt mindössze pár éve készült el az emberi géntérkép, vagyis nagyon messze vagyunk attól, hogy nekiálljunk legózni a frissiben felfedezett készlettel. A másik nem kevéssé fontos tényező, hogy azt a bizonyos fejlettebb gént meg is kellene szereznünk valahonnan ahhoz, hogy be tudjuk építeni a saját testünkbe, márpedig hiába a kiterjedt baráti körünk, mi itt a szerkesztőségben speciel senkit sem ismerünk, akinek történetesen az a veleszületett képessége lenne, hogy spontán lángnyelvek csapnak ki az ujjai végéből (és a lapzártáig az állatvilágból sem jelentettek ilyesmit). Az elméleti megoldás az, hogy mesterséges mutációval alakítunk ki nekünk tetsző génállományt, azonban ez még a természetben is majdnem mindig rosszul sül el, ha pedig az ember eddigi „vívmányait" vesszük példának, akkor egy egér hátán növesztett emberi fül a legjobb eredmény, márpedig valószínűleg kevesen szeretnének ilyen áron extra halláshoz jutni. Azonban elég csak kicsit realistább szemmel nézni ezt az egész génmanipulációs balhét, hogy lássuk, már a mostani célkitűzések is szuperembert faraghatnak az átlagos homo sapiens sapiensből: képzeljük csak el, mennyivel könnyebb lenne az élet egy olyan testben, amiben nem kell félnünk a cukorbajtól, az Alzheimer-kórtól, a mérgektől, az elhízástól, vagy úgy általában az öregedéstől. Így már nem is olyan csábító ez a tűzlabdás dolog, nem?«

> »Tényleg olyan jó ötlet lecserélni a génjeidet vagy a fegyveredet a harcmezőn?«



## A KATONÁK VALÓBAN FELVESZIK A LELŐTT ELLENSÉG FEGYVERÉT VAGY FELSZERELÉSÉT?

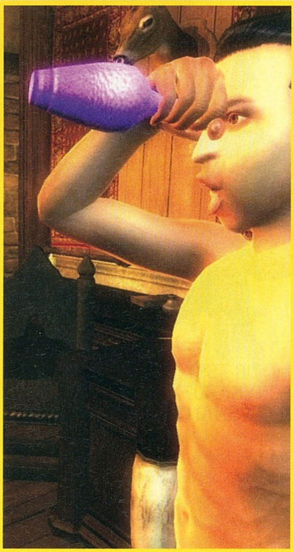
A hivatalos válasz az, hogy jellemzően csak akkor, ha mélyen az ellenséges vonalak mögött tevékenykednek, és nem biztosított az utánpótlás. Persze azért van olyan helyzet is, amikor a katona komolyan elgondolkozik, mihez nyúl hozzá: Afganisztánban és Irakban a helyi katonák szinte mindenből csapdát készítenek, amit nem tudnak magukkal cipelni. A hétköznapibb harctereken előfordul, hogy a harcoló felek felszedegetik egymás cuccait, hogy később afféle emléktárgyként őrizzék ezeket a vitrinben. Azonban az szinte kizárt, hogy valaki csak azért eldobja a saját fegyverét, mert talált magának egy újat a harcmezőn. Hacsak meg nem sérül, a fegyver olyan a katonának, mint a legjobb barátja. Egy heteken vagy hónapokon át állítgatott, tisztítgatott, tutujgatott eszközt eldobni nemcsak érzelmi kérdés, hanem durván gyakorlati is: mi a biztosíték arra, hogy a talált fegyver ugyanolyan pontos, mi zárja ki azt, hogy a frissen szerzett szerkezet nem rendelkezik valami rejtett hibával? Pontosan, semmi. Akkor meg már inkább maradjon a jól bevált saját felszerelés.«

## EGY KATONA VALÓBAN KÉPES PUSZTA KÉZZEL KITÖRNI VALAKI NYAKÁT?

A válasz igen, és ez egyáltalán nem meglepő, tulajdonképpen erre bárki képes, nem feltétlenül kell katonai kiképzést kapni (hogy mást ne mondjunk, bőven elég, ha valaki elvégez egy csontkovács-tanfolyamot). A kérdés nem is igazán az, hogy fizikailag képesek vagyunk-e ilyesmire, ennél sokkal fontosabb, hogy vajon tényleg jó ötlet-e ilyesmivel kockáztatni a saját biztonságunkat és testi épségünket. Nem szabad számításon kívül hagyni ugyanis, hogy ehhez a manőverhez tulajdonképpen a lehető legközelebb kell kerülnünk az ellenséghez, márpedig egy test-test elleni küzdelem jóval több veszélyt rejt, mint bármelyik másik harci szituáció. Közvetlen közelről már nemcsak az ellenség, de a saját gyengeségeink is ezerszeresre nagyítva kerülnek elő, ráadásul a jó öreg Murphy is mindig lecsap, ha alkalma nyílik rá. «

## KÜLÖNBÖZŐ GYÓGYITALOKKAL TÉNYLEG NÖVELHETJÜK A MÁGIKUS KÉPESSÉGEINKET?

Igen – legalábbis ha hiszünk Bryn Truett-Chaveznek, az Ezüst Ág Testvériség papnőjének, aki nem mellesleg a kaliforniai Los Gatosban található Lélekgyógyászati Központ tulajdonosa is (márpedig miért ne hinnénk valakinek egy ilyen impresszív bemutatás után, nemde?). Szerinte ugyanis az agyunk jobb féltekéje nyitott a spirituális dolgokra, agyunk ezen része az, amivel megláthatjuk a fizikai sík mögött rejtőző világot. A különböző segédeszközök szerepe abban rejlik, hogy a realista bal agyfélteke dominanciáját kicsit megbontva teret adjunk gondolkozó szervünk jobb oldalának. Ha igazán őszinték akarunk lenni, tulajdonképpen ez az, amit a nevetségessé válás veszélye nélkül a mai realista világban mágiának hívhatunk: egyféle nyitottságot a nem kézenfekvő, kézzelfogható dolgok felé. A Truett-Chavez által gyártott főzetek és italok állítólag képesek megnövelni a fogyasztó egyes képességeit (fizikai, érzelmi, mentális és spirituális téren egyaránt javulást hozhat, ha valaki a modern javasasszony praktikáiba fekteti bizalmát.



Az egyetlen komoly hátrány, hogy a hatás nem azonnali: kell vagy negyed óra, míg érezni lehet a power up erejét. Persze a kicsit szkeptikusabbak könnyen mondhatják, hogy mindez nem nagy kunszt, évezredek óta közismert tény, hogy az alkohol kifejezetten eredményesen használható önbizalomhiánnyal küzdő emberek kezelésére. «

**»Dobolni vagy nyakat törni nehezebb, ha az ember a játékból tanulja az alapokat?«**

## MEGTANULUNK-E DOBOLNI, HA SOKAT JÁTSZUNK ZENÉS JÁTÉKOKKAL?

Mindenki őszinte sajnálatára nem. Az ugyan tény, hogy a Rock Band és a Guitar Hero sokkal közelebb hozza az embereket a zenéhez, mint eddig bármilyen más játék tette, de a dobkontroller és egy valódi dobfelszerelés közti különbség... Nos, maradjunk annyiban, hogy hatalmas. Kicsit képszerűbb példával élve csak azért, mert nem fulladunk meg a kádban, korántsem biztos, hogy érdemes kihívnunk a 100 méter pillangó olimpiai bajnokát. A profi dobosok elsősorban azt szokták felhozni a legfőbb problémának, hogy a konzolos dobfelszerelések már érzésre is teljesen mást adnak vissza, mint az igazi hangszer, így bár valóban egy dob alakú valamit ütünk dobverőkkel, a tevékenység sokkal inkább emlékeztet szögelésre, mintsem zenélésre. Megint mások elismerik, hogy az addig tökéletesen ritmusszegény embereknek sokat segíthet a játék, sőt, erős akarattal még az is kiderülhet, hogy egymástól függetlenül is képesek vagyunk mozgatni a végtagjainkat, de végeredményben az emberiség azon részének, aki már valaha ült igazi dobszerkó előtt, megegyezik a kérdésről alkotott véleménye: a játékok nem dobolni tanítanak, hanem csak arra, hogy élvezzük a zenét. «

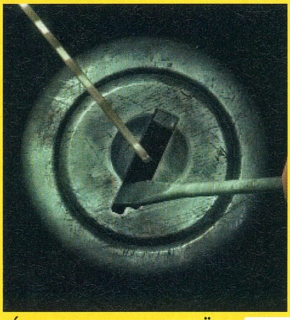
## MILYEN KÖZEL JÁRUNK A PORTAL TECHNOLÓGIÁJÁNAK MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ?

Újabb rossz hír a tudomány és a technika világából: egyáltalán nem járunk közel. A játékban látott teleportálás elméletben a világ legegyszerűbb dolga, a szemléltetéshez nem is kell más, mint egy darab papír. Tegyük fel, hogy a lap egyik oldalának közepén állunk, és a cél az, hogy átjussunk a túloldal közepére. Két megoldás van: vagy fogjuk magunkat, kisétálunk az aktuális oldal széléig, ott átlendülünk a peremen, és immár a jó féltekén visszasétálunk a középponthoz, vagy ha ennyi időnk nincs, ütünk egy lukat pontosan ott, ahol eredetileg állunk, és nemes egyszerűséggel átmászunk a lapon. Bár egyszerűnek hangzik, a dimenzók közti ugrálás jelen tudásunk szerint még elméletben is lehetetlen. Egyes elgondolások szerint a fekete lyukak esetleg szolgálhatnának ilyen célokat, de a bennük rejlő iszonyatos gravitációt egy pillanatig sem élnénk túl, így aztán ha át is jutnánk a túloldalra, az ottaniak nem látnák szívesen azt, ami maradt belőlünk. «

## A VALÓSÁGBAN HÁNY DARAB FEGYVER ALKOTJA EGY KATONA FELSZERELÉSÉT? MI VAN A VISSZARÚGÁSSAL?

Még a legelszántabb gyilkológépek sem visznek magukkal három-négynél többet. A játékokban persze magától értetődik, hogy a szereplő akár tíz különböző flintát is cipel a hátán, de a valóságban ez több okból sem így történik. Vegyük például rögtön azt, hogy a világon semmi értelme enynyiféle fegyvert a kezünk ügyében tartani, hiszen nem az a fontos, hány puska lóg a hátunkon, hanem hogy a nálunk lévő egyhez van-e elég lőszer. Apropó lőszer: azért azt mindenki belátja, hogy kicsit nehézkes a mozgás több száz pisztoly-, puska- és rakétavető lőszerrel a hátizsákunk mélyén, ugye? Ideális esetben tehát minden hétköznapi katonának egy hosszú fegyvere (kevésbé hivatalos, de sokkal ismertebb nevén puskája, karabélya), egy hangtompítóval ellátott fegyvere és egy másodlagos vagy oldalfegyvere (magyarán pisztolya) kell, hogy legyen. Ehhez jönnek még a különböző támadó és taktikai gránátok, no és persze a katonai kések, amik fegyverként és szerszámként is megállják a helyüket a harcmezőn. Már ebből a felsorolásból is kitűnik, hogy ennyi súlyt is csak alapos kiképzés után lehet könnyedén magunkkal cipelni, mi lenne akkor háromszor ennyi cucc esetén? Persze a fent említett összeállítás nagyban változhat a különböző feladatok és küldetések függvényében, de összességében elmondható, hogy a játékokban látható mennyiség nem véletlenül csak a játékokban látható.

Ennél egy fokkal érdekesebb kérdés a visszarúgás esete: egyrészt a találatok hatására métereket repülő testeket az általános iskolában tanult fizikai törvények alapján mindenféle további vita nélkül hülyeségnek tekinthetjük. Másik érdekes kérdés, hogy vajon mennyi eséllyel tud valaki csípőből tüzelni egy amúgy helikopterekre szánt forgócsöves géppuskával? Nos, semennyire. Ha valami csodánál fogva a fegyver ereje nem is döntené le a lábáról, a másodpercenkénti száz lőszert még Arnold Schwarzenegger sem szívesen cipelné magával – 5 perc folyamatos tüzeléshez 20 000 lőszer kell, ami úgy 1200 kg, és 1,2 tonna azért már nem piskóta. «



## TÉNYLEG FEL LEHET TÖRNI EGY ZÁRAT EGY DARAB DRÓTTAL ÉS EGY CSAVARÚZÓVAL?

Igen, bár talán célszerűbb gemkapoccsal (esetleg annak is egy spéci változatával, a tolvajkulccsal) nekiállni. Ha valaki nagyon kíváncsi, hogy is megy az ilyesmi, a neten könnyedén találhat olyan videót, ahol a profik lépésről lépésre, részletesen megmutatják, hogy is kell kinyitni egy amúgy csukott zárat – persze távol álljon tőlünk, hogy ilyesmire bíztassunk titeket. Ha már itt tartunk, vajon a börtöncellák zárját is ki tudjuk piszkálni a játékokban látott módon? Biztos forrásaink alapján annyit elmondhatunk, hogy bár egy bilincset kinyithatunk egy hajtű (no meg nem kevés kézügyesség és gyakorlat) segítségével, a rácsokon található zárakhoz már komolyabb felszerelés kell: az azokban található alkatrészek egyszerűen túl nehezek ahhoz, hogy törékeny drótokkal álljunk neki próbálkozni. «

**»Ha Schwarzenegger másfél tonnát tud felemelni, mennyit bír Kalifornia kormányzója?«**

**»Vajon mi a jobb: a dupla ugrás, vagy egy minden zárat nyitó hajtű?«**

## LÉTEZIK BÁRMILYEN MÓDSZER A DUPLA UGRÁSRA?

Gondolom, hogy most egész tömegek hökkennek majd meg: természetesen nem létezik semmi ilyesmi. Attól függetlenül, hogy hihetetlen király lenne a levegőben lebegve ugrani még egyet, az emberi test és a fizika képtelen arra, hogy ezt véghezvigye. Ha kicsit tudományosabban nézzük meg, mi is történik ugrás közben, kiderül, miért képtelenség a dolog. A történet arról szól, hogy az izmaink erejét felhasználva egy szilárd felületről elrugaszkodva legyőzzük a gravitációt – egyszerűen nagyobb erővel rúgjuk el magunkat a földtől, mint ahogy a Föld tömegvonzása hat ránk. Ahogy felemelkedünk, a gravitáció persze azonnal elkezd minket visszahúzni, és a minket béklyóba kötő erő újbóli legyőzéséhez újabb mozdulat, és ami ennél is fontosabb, újabb fix felület kellene – márpedig a levegő sok egyéb hasznos tulajdonsága mellett ilyesmivel nem szolgál, és ami azt illeti, kicsi az esély, hogy valaha ez megváltozik. «

**»Az élet a legjobb játék«**

## A RAKTÁRAKBAN SZÁNDÉKOSAN ÚGY PAKOLNAK, HOGY FEL LEHESSEN MÁSZNI AZOKRA?

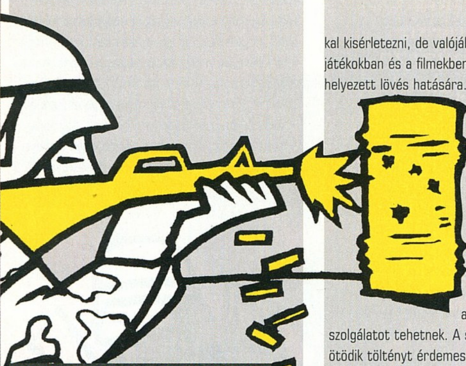
A polcok feltalálása óta nem jellemző. Manapság a nagy raktárakban már nagy teherbírású polcrendszereket használnak a különböző méretű ládák tárolására, a dobozokat pedig általában valamilyen raklapra teszik, hogy a targoncák gond nélkül pakolhassák őket ide-oda (nem beszélve azokról a teljesen automatizált tárolókról, ahol minden egyes bekerült csomag saját azonosítót kap, és mindenféle emberi beavatkozás nélkül, egy futószalagrendszer segítségével kerül a helyére). Ha valamit közvetlenül a földre raknak, az csak átmeneti állapot, és azt jelenti, hogy az adott csomag vagy most érkezett, vagy épp arra vár, hogy elszállítsák – de még ilyenkor is ritka, hogy kettőnél több ládát pakolnának egymásra. Persze a játékokban nem ritka, hogy egész útvesztők épülnek ládákból, de a valóságban csak a legritkább esetben jön létre ilyesmi, és ha mégis, akkor sem itt kell keresnünk a kijáratot nyitó kék mágneskártyát. «

## A KOMMANDÓSOK A SZELLŐZŐJÁRATOKON KERESZTÜL JUTNAK BE AZ ÉPÜLETEKBE?

Általában nem, de azért nem teljesen kizárt a dolog. Ha egy támadásnál ez a megoldás marad csak, akkor valószínűleg nekifeszül a csapat – illetve leginkább csak a csapat azon tagjai, akik beférnek az amúgy meglehetősen szűk járatba. A méret az ilyen akcióknál is lényeg: a szellőzőjáratokat (ahogy a nevük is mutatja) arra találták ki, hogy levegőt szállítsanak, így ha egy felnőtt férfi mászkál az alumíniumcsövekben, jó ha felkészül, hogy esetleg nem bírja el a felépítmény. A másik hátulütő egy ilyen rajtaütésnél, hogy a támadók csak a lehető legkevesebb felszerelést vihetik magukkal – így a gépkarabélyok például helyből kiesnek. Azonban még akkor sem lehetünk nyugodtak, ha a fentieket megoldjuk valahogy: a behatolás és a kivonulás a kommandós akciók legveszélyesebb momentuma, pláne akkor, ha a támadás megkezdésekor egy szűk járatból kell kievickélni, illetve gyors távozás helyett artistákat megszégyenítő mozdulatokra van szükség. «

## KÉPESEK A ZENEKAROK MEGMENTENI EGY BULIT, HA AZ EGYIK TAG KIDŐL A SORBÓL?

Igen, de vagy nagy mázli, vagy nagy tudás kell hozzá. 2007-ben például Paul Stanley, a KISS énekesgitárosa szívrohamot kapott közvetlenül az egyik fellépés előtt. Miközben a mentőorvosok a színfalak mögött próbálták helyrerakni szegény Pault, a zenekar többi tagja lenyomott egy 14 számos bulit a rajongóknak (akik közül néha felhívtak egyet-egyet, hogy gitárt ragadva segítse ki a bandát). Persze koncert közbeni kiesőre is bőven van példa: a The Who dobosa, Keith Moon 1973-ban épp egy szám közepén esett össze (köszönhetően a verhetetlen alkohol+nyugtató páros mértéktelen fogyasztásának). Az első alkalommal a mentősök egy kortizonlökettel még visszahozták, de másodszorra a roadok inkább levitték a színpadról a szerencsétlen zenészt. Pete Townshend énekes ekkor lőtte el a Star Powert: a közönség egyik tagját hívta a dobokhoz, és együtt fejezték be a bulit. «



## FELROBBANNAK A BENZINES HORDÓK, HA LÖVÉS ÉRI ŐKET?

Attól függ, hogy mivel és hogyan lőjük meg őket. A közhiedelemmel ellentétben a benzin nem robban, csak ég, ráadásul egy üzemanyaggal teli hordóban nem a folyékony matéria az igazán veszélyes, hanem a benzingőz. Elméletileg a gőz meggyújtásához már egy igen apró szikra is elég, így elképzelhető, hogy ha a fémhordónak ütköző lövedék szikrát vet, akkor sikerül a levegőbe röpíteni a körülötte állókat, de ennek az esélyét leginkább az „elenyésző" szóval tudnánk jellemezni. Sokak szerint sokkal jobban megéri az autókkal kísérletezni, de valójában azok is inkább csak a játékokban és a filmekben robbannak fel pár jól elhelyezett lövés hatására. Ez persze nem egyáltalán nem meglepő, tekintve hogy a kocsik üzemanyagtartályát készakarva úgy tervezik, hogy lehetőség szerint minél kevesebbszer robbanjon fel. Sokkal jobb esélyekkel indulunk akkor, ha valamilyen speciális lőszerrel állunk neki a próbálkozásnak, például a nyomjelző lövedékek jó szolgálatot tehetnek. A szakértők szerint minden ötödik töltényt érdemes nyomjelzővel helyettesíteni (ami amúgy pontosan ugyanolyan lőszer, mint a többi, csak a lövedék elejére felvitt anyag a forró gázok és a levegővel való surlódás hatására éles fénnyel világít), így tulajdonképpen egy forró ólomdarab helyett egy lángoló ólomdarabbal nyúlkálunk a benzin körül, márpedig ennek számottevően nagyob esélye van lángra gyújtani, mindazt, ami éghető. Persze azt sem szabad elfelejteni, hogy a nyomjelző használata nemcsak az mutatja meg, hogy merre tartanak a kilőtt töltények, de azt is, hogy pontosan honnan engedjük őket útjukra, szóval ha ezt használjuk, menjünk biztosra: bármit is robbantunk fel, az ölje meg az ellenséget. «

## AZ ELSŐSEGÉLYCSOMAGOK TÉNYLEG MEGGYÓGYÍTANAK?

Igen! Bizonyos esetekben. A legtöbb csomagban tapaszok és fertőtlenítők vannak, ami bár segít, azért nem tölti vissza 100-ra az életerőd. Léteznek azonban olyan gyógyszerek, amik látványos, mármár csodaszámba menő eredményeket hozhatnak. A Naloxon nevű szer például szinte tökéletesen ellensúlyozni tidja a különböző kábítószerek hatását, és még egy durva túladagolás áldozatát is megmentheti a haláltól, de az epinefrin-injekció is pillanatok alatt kiránt valakit az anafilaxiás sokkból. Jó, jó, ez a két példa bár csodaszer, azért a fejlövést nem gyógyítja egyik sem... «

## »CSAK RÖVIDEN«

**K: Milyen gyakran küld a hadsereg egy katonát egy akció végrehajtására?**
**V:** Soha. Még a legjobban kiképzett és felszerelt egységek tagjai is csapatban dolgoznak, sőt, a mesterlövészek mellé is beosztanak legalább egy embert.

**K: Hogyan lehet a japán RPG-kben látott rózsaszín hajat növeszteni?**
**V:** Természetes úton sehogy. A tudomány jelenleg két dologra képes a hajjal kapcsolatban: vagy kihullasztja (a rákos megbetegedések kezelésére alkalmazott kemoterápiával) vagy megdúsítja (hormonkezelésekkel bámulatos eredményeket érhetünk el).

**K: Létezik a Crysisban használt nanoruha?**
**V:** Konkrétan a nanotechnológiás páncél tudtunkkal még nem, de a részterületeken már vannak sikerek: erős, mégis hajlékony testpáncélok már harci alkalmazásban is láthatók, a viselő erejét megnövelni képes szerkezetek is készülnek, de ami a legjobb: egy kamerarendszer segítségével a láthatatlanság sincs messze.

**K: Lehet valaki amnéziás?**
**V:** Igen, bár a dolog ritkább, mint azt a játékok alapján gondolnánk, ráadásul legtöbbször nem fizikai, hanem mentális trauma okozza.

### SZÉT LEHET VERNI EGY LÁDÁT PUSZTÁN EGY FESZÍTŐVASSAL?

Kizárt dolog. A szállításra és tárolásra használt faládák jóval erősebb fizikai behatást is kibírnak, mint mikor valaki egy darab fémmel csapkodja őket. Már eleve ahhoz is komoly erőfeszítés kell, ha ki akarod nyitni őket (igen, még akkor is, ha ott látsz neki, ahová az ITT NYÍLIK feliratot pingálták), leginkább azért, mert ujjnyi csavarokat kell kiszedni, és csak aztán lehet nekifeszülni a szögekkel rögzített fedélnek. Ha valaki azt gondolja, hogy szimpla csapkodással bármit is elér, csak hajrá: természetesen egy idő után a láda felhasad majd – körülbelül mintegy három centiméteres területen, ami hatalmas eredmény egy egy embernyi magas és két embernyi széles fakocka esetében. Persze nem az oldallapok jelentik az igazán nagy kihívást, a sarkokat általában valami keményfából készített megerősítés, esetleg vasalat védi, amit aztán tényleg sokáig kell ütlegelni ahhoz, hogy megadja magát. Összességében tehát elmondható, hogy ha valaki egy feszítővassal akar kinyitni egy szabványos szállítóládát, az jó, ha csomagol magának némi hideg élelmet és vizet, mert nem végez majd egyhamar – kivéve persze, ha őszes körszakálla és csontkeretes szemüvege van, és bár ez elsőre nem látszik rajta, a laborpatkány külső alatt Rambo ereje búvik meg az izmaiban.«

## »Vajon hány hercegnő kell egy kincset rejtő faláda szétveréséhez?«

### A KIRÁLYKISASSZONYOKAT AZ ÉLETBEN IS TÉNYLEG MINDIG MEG KELL MENTENI?

Manapság már nem, bár ez jórészt annak köszönhető, hogy a XXI. században erősen mélyponton van a létező királykisasszonyok száma. Alapvető dolog, hogy régen a családok igen szigorúan kezelték a lányok fiúzását. Ez persze nem meglepő, hiszen akkoriban csak a durva ellenőrzés jelentett védelmet a nem kívánt terhesség ellen, márpedig egy be nem tervezett gyerek az 1800-as évek közepén alapos kalamajkát tudott okozni az örökösök sorában (és egy tehetős családnak ez mindennél rosszabb volt). A múltban azonban igencsak tényszerű megállapítás volt az is, hogy a királyi sarjak nem igazán jelentettek többet, mint biztosítékot egy-egy megállapodás mellé, vagy hogy a házasságok nem feltétlenül szerelemből, sokkal inkább érdekből születtek. A frigyek általában háborúkat akadályoztak meg, esetleg évek óta húzódó viszályoknak vetettek véget, szövetségeket erősítettek, és kapcsolatokat építettek. Így ha azt nem is mondhatjuk, hogy minden egyes királylányt bezártak a kastélyok legmagasabb tornyának legfelső szobájába, hogy aztán ott várják a megmentésükre induló hős lovagokat, az azért biztos, hogy történelmileg megalapozott a szórakoztatóipar ezen sarokköve. A bezártság nem volt feltétlenül fizikai (sőt, néha még bezártság sem, hiszen anynyira azért nem lehetett fájdalmas beházasodni mondjuk a spanyol királyi udvarba), de azért manapság, mikor már azt is nehezen fogadjuk el, mikor a szüleink véleményt nyilvánítanak az aktuális szerelmünkről, viszonylag nehéz elképzelni a nem szerelmen alapuló holtomiglan-holtodiglan (intézményesített) létezését.«

### ÉRDEMES ELREJTŐZNI AZ ÁRNYÉKOKBAN ÉS A SÖTÉT HELYEKEN AZ ELLENSÉG ELŐL?

A helyzet az, hogy „eggyé válni" a sötéttel egyszerűbb, mint gondolnánk, sőt, igazából nem is annyira a szemek, mint a fülek elől nehéz rejtve maradni adott esetben. A hallásunk sokkal érzékenyebb a hirtelen mozdulatok és egymáson súrlódó felületek csapta zajokra, így a lényeg az, hogy lassan és egyenletesen mozogjunk, semmiképp se kapkodjunk. A hangok persze ugyanúgy lehetnek a barátaink, mint az árulóink: ha pont akkor kell mozognunk, mikor az ellenség a közelünkben jár, igyekezzünk a környezeti zajokkal elfedni a saját mozgásunk keltette hanghullámokat – mennydörgés vagy a közelben elhajtó autók zaja, tulajdonképpen mindegy, a lényeg, hogy hangosabb legyen, mint mi.«

# RED DEAD REDEMPTION™

»fejlesztő: Rockstar San Diego »kiadó: Rockstar
»web: www.rockstargames.com/reddeadredemption

## Pár Rockstarral többért

**A Rockstar 2004-es Red Dead Revolver című western akciójátéka után immár másodszor lovagolhatunk ki a vadnyugatra. Csatoljuk fel hát a pisztolytáskát, lazítsuk ki a Coltokat, húzzuk mélyre az égető napsütéstől védő kalapunkat és nézzük meg, mire számíthatunk a 2010-ben várható Red Dead Redemptionben!**

írta» BADSECTOR

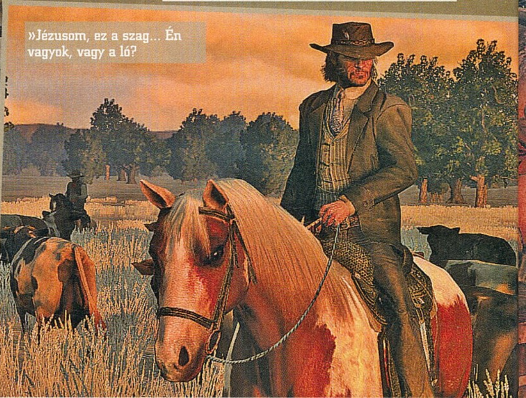
A ki egy kicsit is járatos a westernfilmekben, jól tudja, mennyire fontos a magányos hősök kinézete, illetve az a pillanat, amikor a rosszfiút eltalálja a golyó, és lassan, látványosan esik össze, mielőtt meghalna. Éppen ezért a Red Dead Redemptiont fejlesztő Rockstar San Diego fejlesztőgárdája is biztosra ment, és a Grand Theft Auto IV-ben jelesre vizsgázott RAGE motort használta fel a karakterek gesztusaihoz, mimikájához, mozdulataihoz. Emlékeztek Charles Bronson és Henry Fonda színészi játékára a Volt egyszer egy vadnyugatban? Nos, képzeljetek el az átvezető jeleneteknél valami hasonlót a RAGE motorral kidolgozva! A Rockstar stílusérzékét ismerve olyan filmes betéteket láthatunk majd, amelyeket Sergio Leone spagettiwesternjei óta nem láttunk. Az átvezetőkön túl a pisztolypárbajok animációinál, illetve a sebzési modellnél is hasonló minőségre számíthatunk – legalábbis a játékot első kézből kipróbáló külföldi újságírók véleménye szerint. Állítólag a sebesült lovak ábrázolása például olyannyira részletes lesz, hogy még az is félő, hogy az állatvédő egyesületek tiltakoznak majd a játék megjelenése miatt!

### LESZ EGYSZER EGY VADNYUGAT – DE MÉG MILYEN!

Oly sokszor hallhattuk már a „vadnyugat" szót, de nagyon kevés játékban láthattuk ténylegesen az igazi „vadságát". A Redemptionben ez nemcsak azt jelenti, hogy mindenkit lelőhetünk a piszkos és füstös kocsmákban, hanem a városokon kívüli vidék flórája és faunája is tökéletesen ki lesz dolgozva. Fürge nyulakra vadászó pumák száguldoznak majd a sziklák között, prérifarkasok loholnak és vonyítanak a sivatagban, a viperák pedig ott sziszegnek és tekeregnek majd a porban (érdemes lesz vigyázni, hogy hova lépünk). Az állatok nemcsak az általunk irányított cowboyjal, illetve az emberi NPC-kkel lépnek interakcióba, hanem egymással is. A lovak megriadnak ha viperával találkoznak, a keselyűk fent köröznek, majd az elhullott állatok tetemeire leszállva a döghúsból lakmároznak, a kiéhezett pumák pedig a magányos utasokat támadják meg. Emellett az állatok hősünk viselkedésére is valószerűen reagálnak: a vadak megriadnak és elszaladnak a pisztolylövésektől, a lovak megbokrosodnak, ha túl keményen hajtjuk őket. Az állatokra egyébként mi magunk is vadászhatunk, hogy húsukat megsütve és elfogyasztva feltöltsük a véres harcoktól lecsökkent energiacsíkunkat.

### JÓ LESZEL, ROSSZ, CSÚF, VAGY VADAKAT TERELŐ JUHÁSZ?

A történetről még túl sok mindent nem lehet tudni, pusztán annyit, hogy 1908-ban járunk, és egy John Marston nevű fickó kígyóharapta, poros csizmáiba bújhatunk bele. Marston egykor bandita volt, ám most a törvény másik oldalára állva próbál igazságot szolgáltatni a legkeményebb határvidéki városokban. Hősünk azért adta fel bűnös életét, mert családot alapított, és



»Jézusom, ez a szag... Én vagyok, vagy a ló?

## »AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL«

Az első "Red Dead" még 2004-ben jelent meg egy meglehetősen hányattatott sorsú fejlesztési fázis után a régi Xboxra és PlayStation 2-re. Eredetileg a Capcom adta volna ki a játékot, ám végül ejtették a projektet, és a játék sorsa kétséges volt, míg végül a Rockstar fel nem vásárolta. A GTA-król elhíresült cég elég sok mindent megváltoztatott a játékban, miután hozzákerült. Eredetileg klasszikus amerikai western témát dolgoztak volna fel, ám a Rockstar inkább a spagettit szerette, így a játék jóval véresebb, karakteresebb lett, illetve a szereplőket is jobban kialakították. A főszereplő Red Harlow szándékosan emlékeztetett Clint Eastwoodra, a zenei rész pedig Ennio Morricone fülbemászó dallamait idézte. Az 1880-ban játszódó sztoriban a fejvadász Rednek szülei gyilkosát kell felkutatnia, közben pedig egy politikai összeesküvés szálait kell szép lassan kibogoznia. A játék vegyes fogadtatásban részesült: az átlagosnál jobbnak számító 75%-os Game Rankings eredményt kapott és 1.5 millió példányban kelt el, amely nem rossz eredmény, de egy Rockstar játékhoz képest kissé soványka…«

a férj, illetve apa szerepkörébe nem nagyon férne bele, hogy össze-vissza csavarogjon, bankot raboljon és végül lelövesse vagy felakasztassa magát egy piszkos kisvárosban. Természetesen – mivel Rockstar játékkal van dolgunk – hősünk mégsem tud menekülni múltjától, és kénytelen lesz ismét eltávolodni családjától, hogy különféle vad küldetéseket vállalva próbálja fenntartani magát. A sztorihoz kapcsolódó feladatokat természetesen itt is hasonlóképpen kapjuk, mint ahogy azt a GTA-részekben megszokhattuk, azonban ezúttal is találkozunk majd körülöttünk zajló véletlenszerű eseményekkel. Ilyenek például a bank-, postakocsi-, vagy vonatrablások, amelyek mellett ellovagolhatunk, de be is kapcsolódhatunk valamelyik oldalhoz. Jófiúnak érzed magad? Akkor nyírd ki a bandát és mentsd meg az áldozatokat. Inkább te is a zsíros zsákmány egy részére ácsingóznál? Ebben az esetben gyorsan kapcsolódj be a rablásba, és tiéd lehet egy porció. Ilyen események rendszeresen történnek majd, és ha elég szemfülesek és gyorsak vagyunk, akkor sokat profitálhatunk belőlük. Pénzjutalmon, illetve piszkos zsákmányon túl még hírnevet is szerezhetünk magunknak – annak függvényében, hogy jó, vagy rossz oldalra állunk.

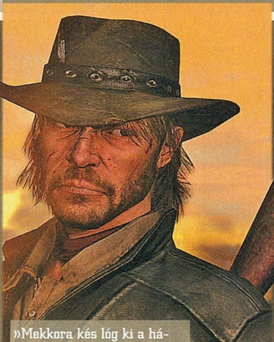
### ELŐ A COLTTAL!

A játék akciórészének irányítása is megegyezik azzal, mint amit már a GTA IV-ben megszokhattunk. A hagyományos Colt pisztolyokon kívül még rövidcsövű és katonai hosszú puskákat is használhatunk, a fegyverek mellett pedig lasszót és kerozinlámpát is a kezünk ügyébe kaphatunk. Az előző résszel ellentétben itt csak a főszereplőt, Marstont irányíthatjuk, viszont benne marad a játékban a Deadeye mód, melyet aktiválva az idő lelassul körülöttünk, miközben az ellenségre célzunk. Ennek az új részben kétfajta változata lesz: az alapfunkció egyszerűen úgy működik, mint a jó öreg bullet time, tehát pusztán lelassul körülöttünk az idő miközben lövünk, a később megtanulható változatban viszont meg tudunk jelölni egyszerre több ellenfelet is a célkereszttel, majd amikor ismét valós időbe kerülünk, akkor Marston egymás után tüzelve telibe trafál mindenkit, mint Clint Eastwood a spagettiwesternjeiben.

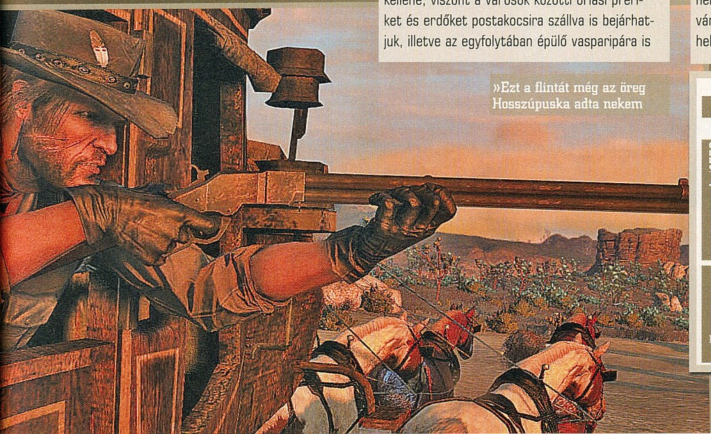
»Bár a Rockstar pillanatnyilag csak konzolokra jelentette be a Red Dead Redemptiont, azért mi nem lepődnénk meg, ha tél környékén előrukkolnának a PC-s port ötletével«

### GO WEST YOUNG MAN!

A Rockstar állítása szerint a Redemption világa nemcsak rendkívül hangulatos, de hatalmas is lesz, méghozzá olyannyira, hogy ez lesz a legnagyobb területű játék, amelyet valaha is fejlesztettek. Merész állítás ez, különösen annak tükrében, ha belegondolunk, mekkora is volt annak idején a San Andreas… Mindenesetre az óriási területet átutazni nem lenne két perc, ezért a hagyományos lovaglás mellett egyéb „közlekedési eszközök" is rendelkezésünkre állnak majd. Buszra és repülőre még egy csöppet várnunk kellene, viszont a városok közötti óriási prériket és erdőket postakocsira szállva is bejárhatjuk, illetve az egyfolytában épülő vasparipára is felszállhatunk, hogy a távolabbi helyekre is eljuthassunk. Természetesen ha inkább lovagolni szeretnénk, akkor ennek sincs akadálya: a Redemption éppúgy teljes egészében bejárható lesz (minimális töltögetéssel), mint egy GTA-rész. A Grand Theft Autóval való hasonlóság nem áll, ugyanis itt is csak akkor tudunk továbbvándorolni más városokba, ha már a közvetlen környezetünkben lévő küldetéseket teljesítettük. Természetesen a korhűség miatt nem járunk majd akkora metropoliszokban, mint ahogy azt a Grand Theft Auto epizódjaiban megszokhattuk, de azért itt is találunk nagyobb városokat, illetve még fontosabb, hogy az utcákon sokféle járókelő lesz: élő, és realisztikusan viselkedő polgárok sétafikálnak és diskurálnak majd. A boltok eladói például ki-be járkálnak üzleteikből, a kocsmák előtt szakadt cowboyok randalíroznak, az utcasarkokon pedig harisnyakötős éjszakai pillangók kelletik majd a sok „igénybevételtől" és olcsó whiskey-től megfáradt bájaikat. Vajon ezek a kisvárosok épp olyan döbbenetes realizmussal lesznek majd kidolgozva, mint ahogy az a GTA IV-re volt jellemző? Nos, ezt egyelőre még nem tudhatjuk biztosan, én viszont már alig várom, hogy végre a lopott kocsik elkötése helyett lóra pattanjak a vadnyugaton.«



»Mekkora kés lóg ki a hátamból, ha ez csak a nyele?



»Ezt a flintát még az öreg Hosszúpuska adta nekem

»Red Dead Redemption«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »TPS/GTA KLÓN |
| MEGJELENÉS» | »2010. Q1 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »70% |

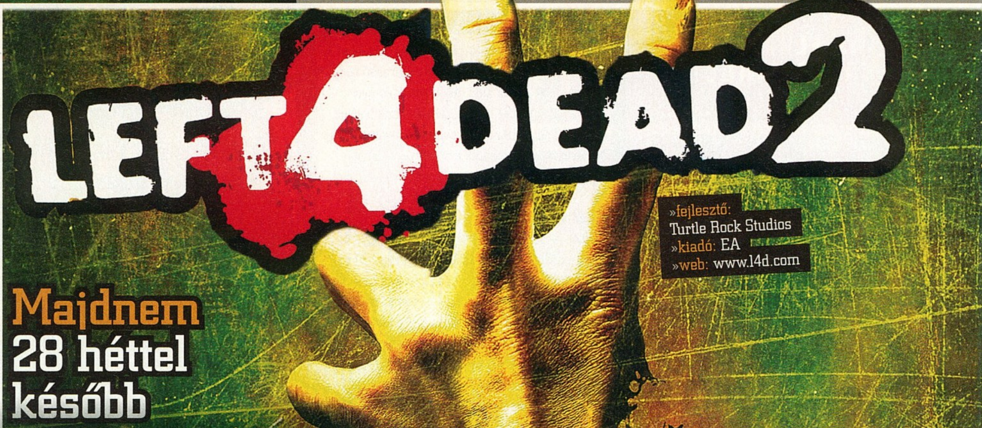
www.pcguru.hu/1558

»A Red Dead Redemption talán megvalósítatja azt, amely a Gunnak nem sikerült: profin kidolgozott, minden ízében tökéletes western témájú GTA jellegű játék kerekedhet belőle.

»BADSECTOR

**PRO** »Kötetlen, GTA-stílusú játékmenet, RAGE motor, profi történet várhat ránk.

**KONTRA** »Sok GTA-klón született már, de kevés jó készült belőlük…



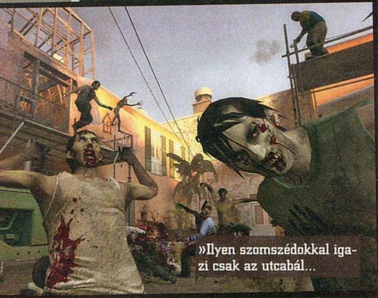

# Left 4 Dead 2

»fejlesztő: Turtle Rock Studios
»kiadó: EA
»web: www.l4d.com

## Majdnem 28 héttel később

**A Left 4 Dead sikere annyira váratlanul érte az egész játékipart, hogy igazából még mindig nehezen tudjuk megemészteni. A fejlesztőbrigád azonban ennél rátartibb – ingyenes kiegészítők vagy küldetéslemez helyett ők nem egész egy évvel a debütálás után már el is hozzák nekünk a folytatást.**

írta» NIGHTBAGOLY


»Ilyen szomszédokkal igazi csak az utcabál...

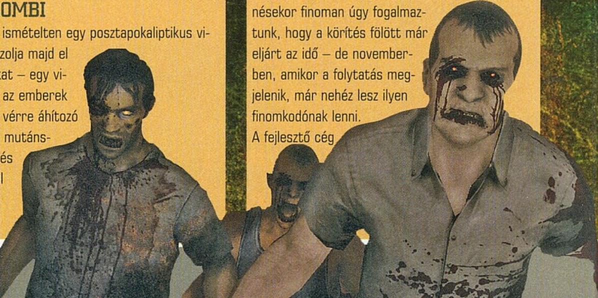
»Tiszta Twin Peaks. Tűz, jöjj velem?

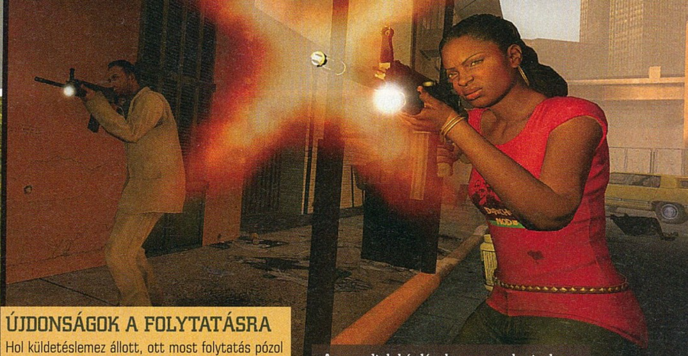
Amikor már azt hittük, a kooperatív játékoknak vége, kiszorulnak a PC-s palettáról, hogy végleg a konzolok árnyékában leljenek menedéket, a Tourtle Rock Studio a Valve belsős fejlesztőbrigádjával karöltve úgy döntött, egy határozott mozdulattal újrarajzolja az egymásrautaltságra alapuló akciószoftverek palettáját. A kissé már megkopott Source motor alatt fertőzött zombik özönlötték el az utcákat, akikkel csak és kizárólag négy túlélő, négy játékos vehette fel a versenyt. A recept pedig, bár enyhén szólva kockázatos volt, bejött, méghozzá annyira, hogy több millió példányszámban értékesítették világszerte. Mielőtt kiderült volna, mennyire vevők az emberek a témára, a Valve ígéretek tucatjait tette, hogy meggyőzze a potenciális vásárlókat: új kampányokról, fegyverekről, és többjátékos opciókról beszéltek. Ezeket végül is megkapjuk – csak éppen nem egy meghízott letölthető tartalomban, hanem egy új, teljes értékű (?) felvonásban.

### DEJÀ-ZOMBI

A történet ismételten egy posztapokaliptikus világba kalauzolja majd el a játékosokat – egy világba, ahol az emberek nagy része vérre áhítozó zombiszerű mutánssá alakult, és csapatostul vadászik a túlélőkre.

Az Egyesült Államok déli része sem menekülhetett meg a sorscsapás elől – a folytatásban itt vehetjük fel a fonalat négy vadonatúj túlélő, valamint öt soha nem látott kampány segítségével. Feladatunk természetesen most is a túlélés lesz – maximum három barátunkkal karöltve kell eljutnunk a kijelölt zónába, menet közben megküzdve a ránk törő mutánsok hordáival. Miután folytatásról beszélünk, magától értetődik, hogy négy, ez idáig sohasem látott karakter bőrébe bújhatunk bele. A csapat lélektani vezetője Coach, egy kétajtós szekrény méretű fekete, aki nevéhez hűen a baj kirobbanása előtt még fociedzőként dolgozott az egyik középiskolában – ő azonban csak a csapat negyede. Ellis, valaha volt szerelő, és Nick, a szerencsejátékos is vele tart – no meg a szépséges Rochelle, a helyi kábeltelevízió egyik riportere. Ránk hárul hát a feladat, hogy a bőrükbe bújva átverekedjük magunkat az öt teljesen új kampányon. Ezek a változatosság kedvéért most Amerika déli részén játszódnak, így többek között Georgiában, Louisiana államban, és az állítólag árvíz sújtotta New Orleansban is szerencsét próbálhatunk majd. Ha a képek esetleg nem árulkodnának eléggé, le kell szögeznünk: a folytatást még mindig a Valve fél évtizedes motorja, a Source engine hajtja meg. Pár hónapja, az elöd megjelenésekor finoman úgy fogalmaztunk, hogy a körítés fölött már eljárt az idő – de novemberben, amikor a folytatás megjelenik, már nehéz lesz ilyen finomkodónak lenni. A fejlesztő cég



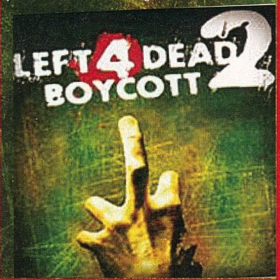


»Az mondjuk kérdés, hogy nappal minek a zseblámpa (vagy ez egy Helyszínelők-epizód?)

## »A VEVŐK SZAVA«

**A Left 4 Dead 2 megjelenésével egy meglehetősen szokatlan ténnyel kellett szembenéznie a Valve-nek: a rajongók, akik a megjelenéskor teljes áron vették meg az első felvonást, igencsak agresszívan próbálták lebeszélni a fejlesztőstúdiót a folytatásról.**

A cég digitális terjesztőrendszerén külön csoport alakult a „bojkottra" – s bár a Half-life 2-es brigád minden fórumon közölte, hogy nem érdekli a rajongók véleménye, a cikk írásakor ez a csoport már 40.000 főre duzzadt. Míg a cég szakemberei folyton-folyvást arról beszélnek, hogy ennyi újdonsült tartalmat vétek lenne mondjuk kiegészítőlemezként eladni, addig a fanatikusok azt vetik a vállalat szemére, hogy extra kampányokat, fegyvereket, és karaktereket ígértek DLC formájában, amelyekről ma már szó sem esik. A helyzet mindenesetre változatlan: a Valve a napokban eldicsekedett róla, hogy kétszer annyi előrendelő van, mint az első rész esetében volt, a fanatikusok pedig, akik nem szeretnének COD-módra 12 havonta teljes árat kifizetni, hőbörögnek tovább.




ugyan mindent megtett, hogy óvodáskorba lépő motorját szinten tartsa – elárasztotta modernebbnél modernebb effektusokkal, amelyekből a mélységélesség alkalmazását leszámítva nem érkezik új a folytatásba –, ez közeledve a 2010-es esztendőhöz még akkor sem lesz elég, ha észben tartjuk, hogy egy többjátékos opcióra kihegyezett programról van szó. Valljuk be őszintén: a képeken és videókon megelevenedő Left 4 Dead 2 egy fikarcnyival sem szebb, mint a nagy elöd, sőt, bizonyos pillanataiban még simán alul is múlja azt. A négy főhős külseje tisztességesen van megalkotva, sőt, az életünkre törő fertőzöttek is átestek némi kozmetikán – ez főképp azt jelenti, hogy több fajta lesz belőlük –, de az igazság az, hogy ami tavaly csúnyácska volt, idén év végén már menthetetlenül rusnya lesz.

## ÚJDONSÁGOK A FOLYTATÁSRA

Hol küldetéslemez állott, ott most folytatás pózol – nagyon igaz ez az átferdítés a játékiparra, és különösen igaz a Left 4 Dead második részére. A grafikus motor tehát maradt a régi, ahhoz azonban, hogy mindezt el lehessen adni teljes áron, újdonságokra is szükség van – ezeket azonban pont úgy adják nekünk, mint a lány a népmesében: kapunk is, meg nem is. Az új kampányok zöme – karöltve a Source motorral – egy szimpla fizetős letölthető tartalomként is érkezhetett volna, ám hogy ne érje szó a ház elejét, e mellé még kapunk pár darab fegyvert is. Rögtön indulásnak a Hullajó-, valamint a Dead Rising-rajongók elégülhetnek ki: érkezik egy soha nem látott fegyverosztály, a közelharci eszközök. Szó szerint ásó, kapa, és nagyharang kerül főhőseink kezébe, hogy azzal adják meg a végtisztességet agyatlan felebarátaiknak. Az elsősorban mókázásra alkalmas halálosztókon kívül már csak pár alternatív durranóbot jutott osztályrészül: megkapjuk a shotgun, a gépkarabély, és a mesterlövész puska újféle változatait – ezek azonban szinte egy az egyben úgy viselkednek majd, mint régi megfelelőjük, csak kaptak egy új modellt, meg egy új hangeffektust. Igazán nagy újdonságot főképp a hangulatban szeretnének nyújtani – a lepukkant és vízzel elárasztott New Orleansban például jazz-zenére apríthatjuk a mutánsokat a delelőjén levő, vagy éppen lenyugodni készülő nap alatt, míg másutt estebédünk elfogyasztása közben countrymuzsikára tehetjük meg ugyanazt. Bár ötletnek nem rossz, a felsorakoztatott új területek hangulata túlontúl parodisztikus, nyoma sincs az előd nyomasztó, depresszív életérzésének – erről talán majd a felújított mesterséges intelligencia gondoskodik. Míg az előző felvonásban az AI pusztán a ránk törő hordák méretét, és a főszörnyek gyakoriságát variálta, addig a folytatásban már teljes kontroll alatt tartja majd az egész szoftvert: átjárókat zárhat le egy pályán, megváltoztathatja az időjárást, vagy éppenséggel mesterséges eszközökkel választhatja szét a túlélőket: a Turtle Rock azon része, amely még a Left 4 Dead 2-n dolgozik, kizárólag a mesterséges intelligenciát csiszolja. Ha pedig még mindig húznánk a szánkat a ránézésre igencsak minimális tartalom miatt, ne aggódjunk: a kevesebb mint fél esztendő múlva debütáló folytatásban három vagy négy új főszörnytípus is megpróbálja majd az utunkat állni – hogy kik ők, illetve hogy pontosan hányan lesznek, azt még most, szűk hat hónappal a kiadás előtt sem tudja senki, még a fejlesztők sem.

## A MACKÓ SAJT ÉS A BRUMMOGÁS

Lassan a két oldal végére értünk, de ennyi is bőven elég volt rá, hogy a Left 4 Dead folytatásának újdonságait ki tudjuk nektek fejteni. Egyelőre úgy tűnik, a Valve rálépett a mostani sorozatgyártásos fejlesztők és kiadók útjára – a L4D2 ugyanis pár esztendeje még küldetéslemeznek is kevés lett volna, napjainkban pedig már teljes értékű folytatásnak számít. A stúdió meglehetősen ellenszenves módon reagál a rajongók intelmeire (lásd a boxban), a recept pedig, bár csak felmelegített, de úgy tűnik, beválik: az utolsó információk szerint már most többen rendelték elő a folytatást, mint az elődöt, ez pedig mindent elmond. A rajongó pedig, aki annak idején több mint tízezer forintnak megfelelő összeggel támogatta a Valve-et, most újra izzíthatja a pénztárcáját: a folytatás ugyanis, bár nagyon kevés újdonságot tartalmaz, minden bizonnyal ugyanúgy megunhatatlan és letehetetlen lesz, mint az első rész.«

»A futóvadlövészet lassan olimpiai sportággá válik

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »FPS |
| MEGJELENÉS» | »2009. 11. |
| KÉSZÜLTSÉG» | »90% |

www.pcguru.hu/1687

»Pár hónappal az első rész után piacra dobni egy új számmal ellátott folytatást hatalmas kockázat – a L4D 2 készítői nagyon magabiztosak, pedig a címet leszámítva alig változik valami.

»NIGHTBAGOLY

**PRO** »Új variációk egy régi témára

**KONTRA** »Borzasztóan kevés az újdonság

# NINCS NŐ, NINCS JÁTÉK?

írta» MIGUEL

Ahogy az élet talán minden fontosabb területén, úgy a játékokban sem tudunk meglenni nők nélkül. Túlzás lenne persze azt állítani, hogy a számítógépes szórakoztatás hajnalán az első szereplők közt rögtön ott volt a gyengébb nem, hiszen a Pong kis tálcáira csak nagyon küzdelmesen foghatnánk rá, hogy az elsődleges nemi jelleg alapján azok ott bizony csajok, sőt, Pacman nemisége is a ködbe vész (bár a neve alapján azért mi arra tippelünk, hogy a kis sárga folt leginkább férfi volt. Az azonban tény, hogy a '80-as évek elején már kézzelfogható szerepeket osztottak a női karakterekre – az 1982-es Custer's Revenge-ben például rögtön azt a feladatot kaptuk, hogy megszerezzünk magunknak egy Revenge nevű lányt, akkor is, ha ő azt nem akarja. Nem meglepő tehát, hogy az egyik első megjelenés rögtön meghozta az első tiltakozást is: az Amerikai Nemzeti Nőszervezet közleményben ítélte el a gyengébb nem szexuális eszközként való megjelenítését. Ettől függetlenül azért a nők később is jellemzően csak mint eszközök jelentek meg, egészen a szerepjátékok előretöréséig: ekkor ugyanis már teljes értékű társként küzdöttek a férfiak oldalán, ráadásul karaktergeneráláskor alig tudtunk választani a gyönyörű hősnőket ábrázoló rajzok sokasága közül. Manapság már ott tartunk, hogy nincs olyan játékstílus, ahol a készítők ne próbálnák kijátszani a csajkártyát, hiszen elég csak a Red Alert nehézbombázóira gondolnunk, hogy a Witcher gyűjthető erotikus kártyáit ne is hozzuk most szóba. Annak, aki csak pár évente keveredik a játékvilág közelébe úgy tűnhet, hogy a nők szerepe és ábrázolása mit sem változott az évek során, hiszen továbbra is jobbára csak a csábítás a feladatuk – de ha jobban a mélyére nézünk a játékipar elmúlt két évtizedének, kiderül, hogy bár a főszereplő csajok továbbra is minimum dögösek, mára korántsem azok az üresfejű cicababák, akik csak „arra" jók. Harcosok, felfedezők, példaképek, az erő és az ész képviselői – a szépség mára már csak közvetítő közeg.«

# HARCOSOK

A szerepkör, amit nem kell túlragozni ahhoz, hogy mindenki értse miről beszélünk. A harcedzett nők nem a modern kor eszményképei, már az ókori kultúrákban is sok helyütt megjelentek a fegyvereket ügyesen forgató amazonok, sőt, sok társadalomtudós szerint az egyik legbiztosabb női eszményképet alkotják azok a nők, akik már ránézésre is erősebbek sok férfitársuknál. A játékvilág sem nélkülözi az ilyen hölgyeket, bár ezek a szereplők jellemzően nem főszereplőként tűnnek föl, csak afféle csábító segítőként. Mona Sax a Max Payne-ből, vagy Alyx Vance a Half-Life 2-ből igen szemléletes például szolgálnak: bár már az első játékbeli találkozáskor nyilvánvaló, hogy ezek a lányok a jobbára ellenkező nemű közönség érdeklődését próbálják megtartani, az is hamar kiderül, hogy korántsem a védtelen, törékeny nők sorát erősítik. Ez a megállapítás még akkor is tartja magát, ha figyelembe vesszük a játékkészítők „sokoldalúságát": hiába lövi ki száz méterről egy Strider szemét Alyx, azért néha jól jön az erős férfikéz, ami kimenti a bajból. Viszonylag ritka, hogy a fejlesztők nem élnek ezzel a történeti csavarral, hiszen az egyik alapvető férfiösztön a nők védelme, de azért furcsa, hogy a helyzetet a sokkal nagyobb poénnak számító ellentétes szereposztásban viszonylag ritkán éljük csak át. Lehet persze, hogy elsősorban az a vélekedés akadályoz minket ebben, mely szerint az FPS-eket elsősorban csak fiúk illetve férfiak játsszák, és míg egy bájos hölgy kimentése csábító feladat, addig ennek ellentettje már nem olyan jó ötlet. Már eleve az is furcsa, ha nőként kell játszanunk (mégpedig úgy, hogy nem mi döntünk így: a különböző RPG-kben és MMO-kban a hímneműek megdöbbentően magas százaléka választ magának női formát), pláne még az, hogy férfiakat kell megmentenünk – manapság sokan még egy játékban sem képesek túltenni magukat a beléjük nevelt alapokon. Ettől függetlenül azért van példa arra, mikor nőként kell felvennünk a kesztyűt az aktuális gonosz ellen, ráadásul meglepő módon nem is a sikertelen játékokban.«

»Nincs nő, nincs játék?«

## »FAITH«

Ha már csavarunk, csavarjunk nagyot – ez lehetett a DICE jelszava, mikor az amúgy is formabontó platform-FPS-ük, a Mirror's Edge belső nézetes főszerepét egy filigrán parkouros csajra, Faithre osztották. A várt hatás nem is maradt el: már az első videók után játékos hímek ezrei alkottak nyálcsorgatós rajongói klubokat, és a suhogós melegítőbe bújt futárlány egy csapásra a Játékos Istennők panteonjának avatott tagja lett. Hiába, mindig meggyőző, ha egy csaj liheg a füledbe...«

## »KARATE«

A verekedős játékok hihetetlen népszerűsége összetett dolog, de az biztos, hogy az egyik legfontosabb tényező a lenge ruhába öltözött lányok serege: már az első Street Fighter és Mortal Kombat is mutatott izommal és zsírral bőven (főleg a mellek tájékán) megtámogatott hölgyeket, de igazán csak a konzolos világ képtelen kebelcsodáit látva érti meg az ember, miért is veszik meg milliók a Tekken vagy a Soul Calibur aktuális epizódjait.«

# FELFEDEZŐK

A híres régészprofesszor, Indiana Jones talán sosem gondolta volna, hogy azt a sikert, amit neki kellett volna learatnia a játékvilágban, pont egy darázsderekú csaj halássza el az orra elől: Hiába igyekezett a LucasArts több platformon is meghonosítani a sírrablást, egyszerűen a korabeli kalandjátékok nem hozták meg az emberek kedvét. Aztán jött Lara Croft, és mindent vitt: az ugrálós-kalandozós téma sosem látott népszerűsége máig a játékok történelemkönyvének arany lapjain szerepel: a szabadelvű bombanő 1996-ban máig tartó lavinát indított el. Alakja mára kinőtte a gamer kultúrát, és sokan feminista ikonként, szexszimbólumként kezelik, abban azonban mindenki egyetért, hogy szinte nincs is olyan karakter a világon, ami a popkultúrában ilyen sokrétűen aktuális és ismert lenne. Hogy ne csak az unalomig ismert tényeket rágjuk át a legnőiesebb (értsd: legnagyobb mellű) archeológussal kapcsolatban, lássuk, mi az, amit talán nem tud mindenki. Toby Guard, Lara megalkotója első nekifutásra egy hétköznapi Indiana Jones-másolatként rajzolta meg hősnőnket, aztán mikor ezzel mindenhonnan elhajtották, újragondolta a koncepciót, és létrehozta Lara... Cruzt. Hogy pontosan hogy is lett a dél-amerikai lányból a brit Croft, azt jótékony homály fedi, de annyi biztos, hogy a vezetéknevet Toby a telefonkönyv angolosan hangzó hasábjáról kölcsönözte, a keresztnév pedig készakarva lett olyan, ami az amerikai közönségnek is tetszik. A megjelenést követő években Lara Croft szexuális jelentősége annak ellenére vált egyre inkább hangsúlyossá, hogy az eredeti alkotó egyáltalán nem ezt szerette volna. Guard a Legend című epizódnál döntött úgy, hogy változtat valamit ezen: bejelentette, hogy a Lara következő alakja megint az eredeti elképzelést tükrözi majd, vagyis egy belevaló csajt, aki amellett, hogy szép, nem elhanyagolható módon okos, találékony és talpraesett is. A nagy elhatározásból végül az lett, hogy minden eddiginél többet sikerült láttatni a játék főszereplőjének fenekéből, de az is tény, hogy sikerült a fejtörőkön is csiszolni kicsit. A legtöbb vád természetesen a folyamatos gyilkolás miatt éri a világ leghíresebb (Guiness World Records által is hitelesített) játékhősnőjét, és valljuk be, ez tényleg kicsit erős kontraszt az amúgy bájos Croft életrajzában: nemcsak a különböző, aranyos (és nem mellesleg a kihalás szélén álló) állatokat lőtte le számolatlanul, de a TR III-ban a katonák is hullottak, mint a legyek. Aztán a TR: Anniversary egyik jelenetében újraélhettük Lara első emberölését, és láthattuk, hogy bár kemény csaj, azért ez megviseli. Az utolsó hírek szerint a kilencedik Tomb Raiderben szinte mindent az alapoktól terveznek újra – persze a lényeg, a főhős marad. «

## »JADE«

Jade oknyomozó riporter és harcművész, aki egy nap rájön, hogy vagy ő göngyölíti fel a világot behálózó gonosz idegenek összeesküvését, vagy senki. Sem külseje, sem segítői nem mindennaposak – legjobb haverja például egy vaddisznó kinézetű srác, Pey'j. A Beyond Good & Evil a Ubisoft játéka volt, és bár eredetileg trilógiának tervezték, az első rész hatalmas pénzügyi bukás volt (leginkább az elhibázott piacra dobási időpontnak köszönhetően). Pedig szegény Jade-nek mindene megvolt ahhoz, hogy világsztár legyen: a zöld száj, a rakoncátlan frizura és a lézerálló öltözék minden divatdiktátor szerint jó konstelláció. «

## »MELLESLEG – LARA 12 ÉVE«

**13 ÉV TELT EL LARA ELSŐ SÍRRABLÁSA ÓTA, ÉS A LENTI ÁBRA TANULSÁGA SZERINT SZINTE MINDEN MEGVÁLTOZOTT. SZINTE...**

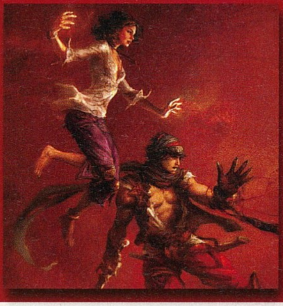
# BAJOS CSAJOK

Az eddig előrángatott lányokkal persze csak a felszínt karcolgattuk, jöjjenek most azok, akik miatt tényleg fiatal (és már nem is annyira fiatal) fiúk és férfiak tízezrei veszik le a polcról az adott játék dobozát. A kis összeállításunkban csak bajos csajok címke alatt futó démonok azok, akik úgy a legcsábítóbbak, hogy valójában semmi közük nincs a valóságos nőkhöz. A többi játékos lányhoz hasonló alapok vannak persze itt is: a newtoni szabályokat meghazudtoló mellek, jelzésértékű derék és sötét smink, azonban minden más hiányzik. Ők nem jól behatárolható sablonok között mozognak, nem pusztán feketék vagy fehérek, sőt, ami emberség hiányzik a külsejükből, azt bőven pótolják a belső tulajdonságaikkal. Hagyjuk azonban most az „emberség" köznapi jelentését, és lássuk be, hogy ők olyanok csak igazán, mint az átlagos, hétköznapi emberek. Nem előre meghatározott, poros, a valóságban sosem létező eszmék alapján cselekednek, hanem ha kell nekik valami, megszerzik, ha el akarnak intézni valamit, megteszik, és magasról tesznek arra, hogy ki mit gondol róluk. Ahogy a mondás tartja: a jó kislányok a mennybe jutnak, a rosszak pedig mindenhová, és valljuk be, a jóság csak eleinte vonzó, hosszú távon azért kell egy kis fűszer az életbe. Az persze már kérdés, hogy a hétköznapi emberek szemében nem feltétlenül pozitív, ha valaki a maga útját járja – vegyük Shahdee-t, az oldal jobb felső sarkában guggoló lányt: a Prince of Persia két részében is megküzdött a herceggel, és halála előtt még ellenszenvesebbé vált azzal, hogy azt mondta, „a végzetet nem tudod megváltoztatni". Aztán ahogy haladt előre a sztori, kiderült, hogy ez az egész nem is a hercegnek, hanem Shahdee

úrnőjének szólt, de ekkor már késő volt azon gondolkodni, hogy vajon tényleg szerencsétlen lány hasbaszúrása volt-e a legjobb megoldás. A játéktörténelem telis-tele van még az ilyen félreértett hősökkel, vegyük csak a Bloodrayne főszereplőjét, Rayne-t, a félig ember, félig vámpír származású lányt, akinek egyetlen célja van csak: megtalálni az apját, és jaj annak, aki az útjába áll (márpedig ebből azért akad egy pár). Kevésbé jól sikerült játékokból is tudunk példát hozni: a közelmúltban megjelent Velvet Assassin a szegről-végről magyar származású Violette Szabo kalandjait dolgozta fel, aki a második világháborúban brit megbízásból mélyen a német vonalak mögött ügyködve próbálta kivenni a maga részét a nácik legyőzéséből (a szomorú valóság azonban az, hogy Szabót küldetése harmadik napján letartóztatták a németek, és fél évvel később a ravensbrücki koncentrációs táborban halt meg). A bajos csajok tehát talán nem olyan tehetségesek, mint a többi kategória képviselői, de az is biztos, hogy cserébe sokkal izgalmasabbak.«

»Nincs nő, nincs játék?«

## »A HERCEGNŐKKEL CSAK A BAJ VAN...«



Ha pár oldallal hátrébb lapoztok, kiderül, hogy a hercegnőket a valóságban is minden egyes alkalommal meg kellett-e menteni, de most egyelőre maradjunk a játékoknál. Főleg azért, mert itt a válasz egyértelműen igen, hiszen ha végignézzük, az elmúlt három évtizedben Mario hercegnőjétől kezdve egészen az újkori perzsa királylányig, Elikáig minden egyes királyi sarjat meg kellett mentenünk. Bár kétségtelen tény, hogy a Herceg legutolsó csaja alaposan kitett magáért, ha harcról volt szó. Ettől függetlenül azonban tartjuk a címben leírtakat: a hercegnőkkel csak a baj van, így hát aki velük kezd, az magára vessen.«

»fejlesztő: TimeGate »kiadó: SouthPeak »web: www.joinsection8.com

# A háború káosz

**A texasi TimeGate egyelőre nem merült a mélyvízbe, hisz legnagyobb sikerét a szűk réteg számára készült Kohan sorozattal aratta. Most azonban nagyon bizonyítani akar a csapat.**

írta» CHOCHO

Taktikus hadviselést az interneten sokat láttunk már, és a Playstation 3-ra érkező M.A.G. különösen erős lesz ebben a stílusban, viszont az egyjátékos mód kidolgozása rendszerint hiányzik ezekből a játékokból. Ezzel tisztában volt a TimeGate is, ezért annak érdekében, hogy alkotásuk kiemelkedhessen a hasonszőrű játékok klón státuszából, egy rendkívül érdekes hibridet teremtett, amely a legjobban talán úgy írható le, mint a Halo keresztezése a Medal of Honor: Airborne-nal, s mindez nyakon öntve egy kis Battlefielddel. Merészen hangzik? Nos, az is.

## DISTRICT 9... IZÉ, SECTION 8, NA!

Bár a cél kétségtelenül az interneten játszó közönség meghódítása, a Section 8 teljes értékű kampánymóddal lesz felszerelve, ami ráadásul egy tűrhető sci-fi történettel igyekszik belopni magát a szívünkbe. Valamikor a távoli jövőben járunk, ahol mindent és mindenkit ugyanaz a galaktikus kormány irányít. Az Arm of Orion nevű militarista szerveződés viszont szembeszegül a rendszerrel, így az a helyszínre küldi saját tengerészgyalogosait, hogy csináljanak rendet. Ezt a hadsereget hívják 8th Armored-nak, és mi ezen belül a Section 8 kapitányát, Alex Cordot alakítjuk majd. A játék címe és a csapat neve egyébként másodlagos jelentéssel is bír, hisz ez egy katonai kifejezés az őrült küldetések végrehajtására, és egységünk tagjai gyakorta kerülnek bevetésre az ellenséges vonalak mögött. A sztorimód egy tucat rendkívül jól kivitelezett küldetést ígér, amelyek folyamán kideríthetjük, hogy mi is az Arm of Orion valójában, s céljai mellett egyéb féltve őrzött kormánytitkokra is fény derül. Oké, nem egy Arany Málna-díjas forgatókönyvötlet, de egy csapatalapú akciójátékhoz nem is kell több, úgyhogy nyargaljunk is át szépen a játékmenetre.

## AZ EJTŐERNYŐS ÉS A FA

Mivel a Section 8 egy gigászi háborúba invitál minket, a szokásos sallangokat el is felejthetjük.

»Most akkor ez puska vagy fedezék...?

»Az igazán laza katonák ejtőernyő nélkül ugranak ki a gépből

## »A ROBOTOK (RÉM)URALMA«

Irányítható robotegységek, azaz - divatosabb nevükön hívva őket - mechek nélkül futurisztikus FPS-t csinálni ma már nem téma, és ezt jól tudja a TimeGate gárdája is. Ugyan a Section 8 telis-tele lesz tankok, páncélautók, és egyéb hasonló finomságok tucatjaival, mégis a legnagyobb várakozást a robotok irányítása váltotta ki, hisz az eddig bemutatott videók alapján ezek nemcsak nagyok és erősek, de gyorsak és hatalmasakat is ugranak. Összehasonlítva a konkurencia masináival, melyek lomhák és általában csak védelmi vonalak áttörésére jók, kiéleződnek a különbségek, és jól reprezentálják, hogy mennyi potenciál rejlik még ezekben a gépszörnyetegekben. Nemrégiben egy új Mech Warrior-epizód is bejelentésre került, a mozikban dübörögnek a terminátorok és a transformerek... Én meg csak egy Shogo feldolgozásért rimánkodom az égi fejlesztőkhöz. «

Csapatunk tagjai profi ejtőernyősök, illetve amolyan légideszant-egységek a jövőből, mert valódi ernyőjük nincs nekik. A helyszín fölé repítik, majd 15-20 ezer méteres magasságból kidobják őket a harctérre. Ez lesz tehát a kezdés, ami azért kissé vadabb az Airborne finom földreszállásánál. Emberünk kizuhan a felhők közé, majd bumm, becsapódik, és már kezdődik is a harc. Az, hogy épp hol szeretnénk landolni, tőlünk függ, de óvatosnak kell lennünk, hisz az ellenséges bázisok tele vannak légvédelmi épületekkel. A játék célja ezeknek a bázisoknak a megközelítése és elfoglalása lesz, de a fejlesztők ígérete szerint ez nem lesz könnyű vagy unalmas, köszönhetően a rengeteg stratégiai lehetőségnek. A Section 8-ben nem lehet majd végigrambózni egy küldetést, mert itt minden a megfelelő terv elkészítéséről, kivitelezéséről szól. Ha elesünk a nagy küzdelemben, nem a megszokott respawn-ponton ébredünk fel újra, hanem ismét ki kell ugranunk a gépből, ahogy azt a legfrissebb MoH részben is láthattuk. Ehhez jön hozzá, hogy bár a játék óriási térképeket vonultat fel, a szanaszét szórt járgányok megszokott kényelmét elfelejthetjük. Ahhoz, hogy szert tegyünk az amúgy elég bő járműpark valamely képviselőjére, eredményes játékra is szükség lesz. A bázisok elfoglalásáért pontokat kapunk (azaz pénzt), melyeken megvásárolhatjuk az áhított járgányt, sőt, akár automata légvédelmi ágyúkra is becserélhetjük őket, melyeknek elhelyezése szintén a mi sarunk. A járművek vásárlása és gyártása is a stratégiánk függvénye, mert ha több gyárat tudunk magunkénak (azaz több bázist foglaltunk el), akkor olcsóbban állíthatjuk majd fel a hadseregünket is. A legfontosabb közlekedési segítségünk a rajongók által kikönyörgött jetpack lesz, ami bár csak korlátozott ideig működik, felsegít az összes dombra vagy épületre, egészen új megvilágításba helyezve így a taktikai lehetőségeket. A Section 8 másik nagy húzóereje alighanem a rangunkhoz és pénztárcánkhoz szabott, megvásárolható különleges képességek egész garmadája lehet. Lesz, amitől gyorsabban futunk, vagy épp megemeli az életerőnket egy rövid ideig, és még sok egyéb. Akárcsak a Crysisban, ha jókor és jó helyen használjuk fel a begyűjtött extráinkat, nem kis meglepetést okozhatunk ellenfeleinknek. További érdekesség, hogy a multiplayer kasztokon alapul, és ezek tagjai csak a saját osztályuk eszközeit vásárolhatják meg. Az orvossal például nem fogunk robbanóanyagot venni, jó lesz neki a szike is. Katonánk persze technikai perspektívájából is fejleszthető lesz az úgynevezett „passzív modulok" segítségével. Csak a páncélunkon tíz tulajdonságot állíthatunk majd velük, négy különböző erősségű szinten keresztül. Képzelem, mi jut a fegyverekre, melyekből nagyon sokat ígérnek.

### AKKOR EZ MOST MI?

Ugyan ez eddig sem hangzik rosszul, a srácok tovább tetézik a dolgot a Dynamic Combat Mission névre keresztelt játékrendszer bevezetésével. Ez azt jelenti, hogy ha multiban vagyunk is, felvehetünk különféle mellékküldetéseket (védd meg a járművet, öld meg az adott személyt, lopakodj be a bázisra), melyek nemcsak hogy jól fizetnek, de alaposan meg is változtathatják a csata kimenetelét. Ötletnek nem rossz, nagyon kíváncsi vagyok, hogy miként lesz kivitelezve. A hivatalos szervereken egyébként 32 játékos küzdhet majd egymással, ez a szám az otthoni hálózatban 16-ra csökken. Elsőre kevésnek tűnhet – tekintve a konkurenciát –, de azt ne feledjük, hogy itt a bázist is mi magunk építhetjük ki, vagyis valóra válhatnak azok az álmok, melyek a C&C Renegade óta derengenek lelki szemeink előtt. A grafika és a hangulat nagyon emlékeztet a Halora, és mivel ez csak jót jelenthet, úgy gondolom, nem kell félteni a Section 8 jövőjét. A megjelenést ősz magasságába lehet datálni az összes fontosabb platformra, vagyis Alex Cordo csapata Xbox 360-on és PS3-on is látogatást tesz. Lassan játékká érik öt év folyamatos munkája, és amit ez ígér, az egy minden fronton rendkívüli élmény, ami a jövőnek is utat mutathat. Meglátjuk.«

»A készítők célja: újradefiniálni a durva akció fogalmát

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »AKCIÓ |
| MEGJELENÉS» | »2009. Q3 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »60% |

www.pcguru.hu/792

»A kételyes játékok tipikus példája: annyira egyszerű az alapötlet, annyira csak az akcióra épít, hogy vagy nagyon jó lesz, vagy tökéletesen felejthető.

»CHOCHO

**PRO**
»Ügyesen kidolgozott többjátékos mód, ami ügyesen vegyíti a szóló kampány elemeit.

**KONTRA**
»Reméljük, nem csak a sokat akaró szarka esete áll fenn.

# MECHWARRIOR

»fejlesztő: Piranha Games »kiadó: n.a. »web: n.a.

## Ahová lépek, gépek...

**A MechWarrior egyike azoknak a sorozatoknak, amelyeknek több alkalommal is sikerült a feltámadás. Körülbelül ötéves ciklusonként jelent meg egy-egy új rész, amely meghódította a rajongók szívét – a legutolsó óta azonban tíz esztendő telt el. Vajon most is sikerül a sírból való kitörés?**

írta» NIGHTBAGOLY

Lassan egy évtized telt el azóta, hogy a Microsoft birtokba vette, majd meggyalázta a Mechwarrior jogokat. Körülbelül azóta várt az univerzum kitalálójának, a néhai FASA-nak az egyik alapítója, Jordan Weisman arra, hogy az operációs rendszereiről elhíresült vállalat végre áruba bocsássa a számára abszolút rossz beruházásnak tűnő jogokat. Amint ez megtörtént, gyorsan le is csapott a lehetőségre, majd tavaly októberben kapcsolatba került a Transformers 2 konzolos változatain is melózó Piranha Gamesszel (figyelem, nem egyenlő a Gothic-sorozatot készítő Piranha Bytes-cal!), és együtt leültek ötletelni. A divatos szóval élve brainstormingot végül egy működő prototípus elkészítése követte, a szövetség most pedig egyszerre több kiadóval is tárgyal, hogy megalkossa az új MechWarriort, amely azonban nem egy régi sorozat ötödik, hanem egy új széria első része lesz. Átfogó cikkünkben utána jártunk, miként próbálják meg a fiúk újra a köztudatba tuszkolni az egykor legendás címet.

### NEM APÁINK MECHWARRIORA!

A Piranha Games (és Weisman) nagyon sokat agyalt azon, hogy hogyan is lehetne folytatni egy olyan sorozatot, amit – valljuk be – gyakorlatilag meggyaláztak a negyedik, és máig utolsó résszel, valamint a két Xboxos primitív félfolytatással – végül arra jutottak, amelyre a filmiparban ma már számtalan cég: teljesen elölről kezdik a dolgot, és egy újraindítással lehelnek életet a készülő szoftverbe. Az utolsó felvonás óta majdnem tíz év telt el, az első rész megjelenése óta pedig több mint húsz – azóta már egy új generáció dübörög, és ezt nemcsak a konzolokra, hanem a játékosokra is értik. Nem lenne tehát sok értelme előhúzni a régi klánokat, a régi szereplőket, hiszen a minimális – de lelkes – aktív rajongóbázison kívül az embereknek halvány lila fogalma sem volna róla, hogy ki kicsoda. A MechWarrior új fejezete tehát az eddig megismert események előtt játszódik – 3015-öt írunk, a helyszín pedig egy aprócska bolygó a birodalom peremén, a Deshler, amelyet egy híres-nevezetes família, a Dabion ház nevében uralkodó Kohl család irányít. Akárcsak a népmesében, itt is felbukkan egy negyedik fiú – a főhős, Adrian Kohl. Ebben a már-már feudális-

»A csendes őszi éjszakába hasító lézernek is van hangulata

»A mechek násztáncát csak igen ritkán sikerül lencsevégre kapni

nak tetsző világban a negyedszülöttnek nincs túl sok esélye bármit is kapni az örökségből, hiszen bár tombol a harmadik nagy háború, hárman is akadnak előtte, akik megörökölhetik a családi címet. Adrian tehát – bár kap harci képzést, elsajátítja a család egyetlen féltve őrzött Mechének irányítását – nem veszi túl komolyan az életet. Éjszakánként a helyi lokálokban bonyolódik egy éjszakás kalandokba, másnap reggelente pedig fejfájását csak pár marék gyógyszerrel, meg pár korty alkohollal tudja elmulasztani. A történet itt akár véget is érhetne, de nem fog – a háború valahogy utoléri őket, és mire főhősünk észbe kap, rá kell döbbennie, hogy az egész családját kiirtották. Adrian válaszút elé kerül: vagy megpróbál elbujdosni, vagy kézbe veszi soha nem is várt örökségét, és bosszút áll azokon, akik ilyen keserű áron juttatták hozzá. Természetesen ez utóbbit választja, és ezzel megkezdődik személyes háborúja, amelyben a cél már nemcsak a családi trón elfoglalása, de a politikai hatalom kiterjesztése is lesz.

A történet tehát tipikus bosszúhadjárat lesz, amelyet szeretnének alaposan kidolgozni. Ahogyan a Piranha egyik szakembere nyilatkozott: itt nem egyfajta vázlatot szeretnének, amellyel valamiféle keretet adnak az agyatlan mészárlásnak – a történet, a szereplők kidolgozása mindennél fontosabb, hiszen azon keresztül élheti át igazán a játékos ezt az ismert idők előtti univerzumot. Nemcsak a főhőst dolgozzák ki ennek tükrében, hanem mindenkit, akivel kapcsolatba lép: megismerhetjük majd az elveszített családot, az oldalán harcoló, illetve az ellene állást foglalókat, egy szó mint száz, mindenkit. Ráadásul, ellentétben a legtöbb mostani szoftverrel, ezeknek a karaktereknek mind meglesz a maga célja, a motivációja. Miután több részre terveznek előre – bár hogy pontosan mennyire is, arról nem ejtettek szót – ezek a figurák lehet, hogy az első játék alatt fel sem fedik motivációjukat.

## ISMERETLEN ISMERŐSÖK

Azt tehát már tisztáztuk, hogy az ismert MechWarriorok előtt járunk – ezzel pedig egy olyan lehetőség került a készítők kezébe, amely során bármit és bárhol megváltoztathatnak. Egyelőre nem tudjuk – valószínűleg még ők sem – hogy egy alternatív univerzum épül-e fel most, vagy pusztán csak egy olyan, ami időrendben a régi részek előtt foglal helyet. Lényeg a lényeg, az új felvonásban ezek a gigantikus robotok enyhén szólva sem számítanak tucatcikknek – azok a családok, akik birtokolnak egyet, külön tekintéllyel rendelkeznek, sőt, félve néznek reájuk szomszédaik. Ez természetesen szintén eszköz lesz például a történetmesélés szempontjából: ha meglátunk egy mechet, jó eséllyel fel fogjuk ismerni, tudni fogjuk, ki vezeti, és azt is, hogy mire képes. A fejlesztők szeme előtt a szerteágazó lehetőségek szempontjából a klasszikus szerepjátékok lebegnek: szeretnék, ha mindenki a saját szája íze szerint építhetné fel a harci szerkezetét – és ezáltal a játékstílusát is, ráadásul az is fontos szempont, hogy a gép az ember szívéhez nőjön. Nemlineáris kampány is szerepel a tervek között, amelyben a döntéseink kihatnak majd a történet folyására, a váratlan fordulatokra; ez pedig, kombinálva azzal, hogy úgy kell vigyázni a gépre, mint a két szép szemünkre, szinte végtelen újrajátszási lehetőséget biztosít majd. Bár a Piranha eddig enyhén szólva sem bizonyított túl sokat (pár PSP-s cím, meg a bőven felejthető Nakatomi Plaza szerepel a repertoárjuk-



## »A MECHEK A JÁTÉKIPARBAN«

Hihetetlen, de igaz, hogy a mára már csak a nagy öregek emlékeiben létező MechWarrior-sorozat a kilencvenes évek meghatározó játékfolyama volt. Az első, SNES-re és DOS operációs rendszerre debütáló részt még '89-ben jelentették meg, a zseniális folytatásra '95-ig kellett várni. A harmadik etap kissé nyögvenyelősen készült el '99-ben, de vették, mint a cukrot, a Microsoft pedig ez után csapott le a lehetőségre – és elkészítette a szériát úgy tűnt végleg kivégző negyediket. A nagybetűs sorozat mellett két úgynevezett spinoff-széria is lábra kapott: a MechCommander vérbeli taktikai szoftver volt (és két részt élt meg), a MechAssault pedig a konzolos piacra való betörést kísérelte meg – az akkor már jogokat birtokló Microsoft igen kemény pénzekkel támogatta meg az újonc készítőbrigádot, reménykedve benne, hogy – akárcsak számtalan más cím esetében – itt is a PC-s piacról tudnak játékosokat elszipkázni. A vegyes fogadtatás ellenére ebből is készült folytatás – a szoftveróriás ez után döntött úgy, hogy végleg hanyagolja a Mechek világát.

»Az ott szemben egy Atlas. Fusson, ki merre lát.

ban), olyan emberekből áll, akik világ életükben szerették és tisztelték a MechWarrior univerzumot, így nem szeretnék lerombolni azt: a cél elsősorban a kiterjesztés, nem pedig a régen már járt utak újra felelevenítése. A terv most is egy szimulátor megalkotása – egy olyan szimulátoré, amelyben az ember nem egy mechnek, hanem egy pilótának érzi magát, egy olyan pilótának, aki egy több tíz tonnás monstrumban ül. Régebben számtalan technikai korlátba ütköztek a fejlesztők – most azonban szeretnék, hogy a könyvekben szereplő vezetői életérzés minden aspektusa átjöjjön a szoftver nyüstölése során. Ha találat éri a gépet, a kép elhomályosodik, a szikrák eltakarják a kilátást; ha pedig túlmelegszik, szinte érezni fogjuk a hőt: főhősünk látása romlik, sokkal pontatlanabbul céloz, mint előtte. Túlmelegedés, szikrázó kaszni? Igen, az új MechWarrior egy igazi, vérbeli szimulátor lesz, amelyben a fegyverek energiaellátásától kezdve a rendszereket hűtő folyadék adagolásán keresztül minden a mi kezünkben lesz – mindezt ráadásul megpróbálják úgy összehozni, hogy a bonyolultság ne riassza el a potenciális próbálkozókat. A játékot két platformra kívánják fejleszteni: az egyik természetesen a PC, míg a másik a Microsoft konzolja, az Xbox 360. Ez felvetett számtalan problémát, amelyet megpróbálnak majd a lehető legkézenfekvőbb módon áthidalni: a kontroller kevés gombjának köszönhetően ott a legtöbb rendszer automatizáltan működik majd, míg PC-n (bár szintén élni fog ez az opció), akár mi is tarthatunk kézben mindent – ez persze sokkal nagyobb kihívást jelent majd. Sarkalatos kérdés még a HUD, vagyis a kép, amelyet a játékos maga előtt lát majd: itt a cél az, hogy a vásárló mindent le tudjon olvasni a kijelzőkről, ne kelljen külön menükben turkálnia. A javításnak is életbevágó szerepe lesz – miután itt nem rohangál mindenki harci robotokkal, fontos, hogy egy-egy ütközetből úgy keveredjünk ki, hogy a gépünk még egyben legyen, különben előfordulhat, hogy nem találunk hozzá alkatrészt. Azért, hogy a küldetések közötti idő ne idegeskedéssel teljen, szerezhetünk majd többek között javítóeszközöket is – ezek bizonyos hátrányokért cserébe menet közben is kikalapálhatják a kisebb hibákat.

**»A fejlesztők annyit mondtak: készül – és felbolydult a világ.«**

## TÖBBSZEREPLŐS FÉMSIKOLYOK

Nem szeretnének MMO-t alkotni – Weisman több alkalommal is határozottan kijelentette, hogy ha csak ilyesmiben tudnak megállapodni egy kiadóval, akkor inkább felfüggesztik majd a fejlesztést. A cél egy igazán intenzív egyjátékos kampány – amit egy teljesen újszerű és dinamikusan változó többjátékos opció koronáz majd meg. A szervereken a különböző klánok folyamatosan küzdenek majd a hatalomért, így az erőviszonyok szinte napról napra változnak, változatos helyzeteket, másféle lehetőségeket nyitva meg a próbálkozók előtt. Az online mókák során (akárcsak többek között a Call of Duty negyedik részében) fejlődhetünk majd – ez a fejlődés azonban nem feltétlenül játékmenetbeli előnyöket jelent. A cél az, hogy azok, akik a munka, vagy a tanulás után csak heti pár órára tudnak elmerülni a virtuális csatatéren, ne kerüljenek hátrányba azokkal szemben, akik napi 10-12 órában a Mechüket tuningolják. Valamiféle jutalom persze járni fog, ám ezeknek elsősorban státusszimbólum szerepük lesz, vagy alternatíva a már ismert eszközökkel szemben – olyan, amely nem tesz legyőzhetetlenné, de megváltoztathatja a játékstílusodat. Az igazi nagy durranást azonban nem az egymás elleni, hanem a kooperatív küzdelmek során szeretnék okozni. Azóta, hogy a legelső terveket papírra vetették, már ott szerepelt a bűvös „vállt vállnak vetve" elképzelés. Olyan, zsigereiben is újszerű felfogás szerint indulnak el, ahol a játékosoknak mindent el kell

## GYILKOS ROBOTOK

**Annak ellenére, hogy a Mechwarrior-széria immár ötödjére jelenik meg a PC-s rajongók legnagyobb örömére, nem árt, ha átézzük, mi is történt eddig (még szerencse, hogy a negyedik rész csapnivaló lett, így csak az első háromról kell beszélnünk).**

### »MECHWARRIOR 1

Az első (és sokak szerint a legjobb) rész igazi úttörő volt a maga idejében. Bár ma már kezdetlegesnek tűnik, akkoriban tökéletesen elhitette az emberekkel, hogy egy hatalmas lépegetőt vezetnek, ráadásul remek története és a nagyfokú szabadság a gép előtt tartotta a játékosokat.

### »MECHWARRIOR 2

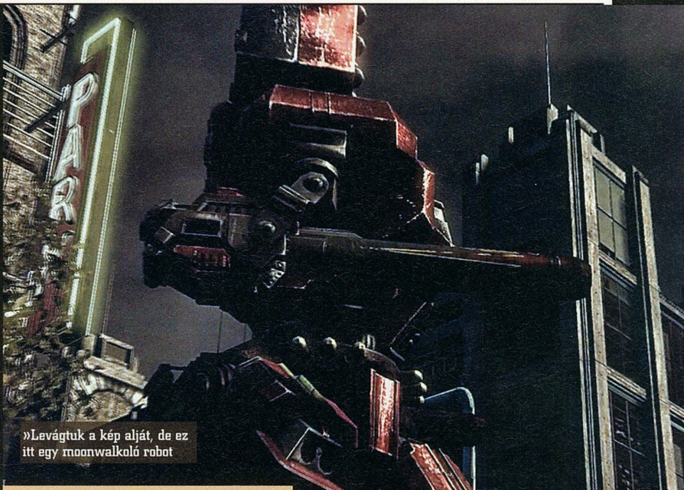
A Wolf és a Jade Falcon nevű klánok közti háborút központba helyező második epizód hozta a kötelezőt, sőt: mivel pont a megjelenése után kezdtek igazán elterjedni az első grafikus gyorsítók, a Mechwarrior 2 az egyik legnépszerűbb játék volt a portolásra szakosodott kis csoportok körében. Persze ebben segített a később kiadott multi is.

### »MECHWARRIOR 3

Az utolsó igazi Mechwarrior, 3D-s grafikával, 20 küldetéssel és 18 játszható robottal. Annak ellenére, hogy a Windows XP-vel nem igazán járt kéz a kézben a játék, még sokáig nyúzta a világ, sőt komoly online ligák is alakultak. Kevéssé ismert tény, hogy az egyik első DRM-védett program is ez volt.

## »MI IS AZ A BATTLETECH«

Az 1984-ben megjelent BattleTech-játék igazi virágkorát a '90-es esztendők közepén élte – napjainkban sajnos már csak a nagyon kitartó játékosok és az öreg rókák emlékeznek a legendás címre. Az eredeti, táblás BattleTech egy igazi, körökre osztott, minimum kétszereplős játék, amelyben a hatalmas, humanoid robotokat alakító karakterek papírra vetett értékek alapján küzdenek meg egy hexa alapú harcmezőn. A remekül kitalált rendszer – amelyben a két hatoldalú dobókockától függetlenül is szinte minimalizált a véletlen tényező – akkora siker lett, hogy a rengeteg videojátékon kívül például okáért rajzfilmsorozatot, és '95-ig nagy példányszámban vásárolt magazint is el tudott tartani. Különös fintora a sorsnak, hogy a FASA megszűnése után a jogi hercehurcák miatt ez a játék is zömmel már csak emlékké vált – de talán majd most! «

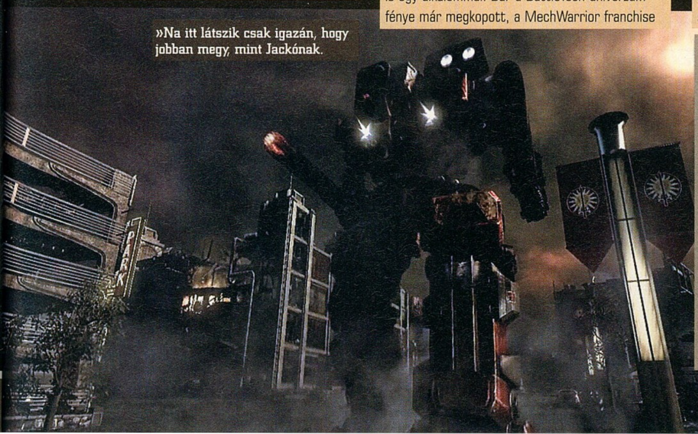


»Levágtuk a kép alját, de ez itt egy moonwalkoló robot

követniük a siker érdekében, ráadásul csak akkor juthatnak eredményre, ha összedolgoznak. Négy azonos felépítésű mech például okáért nem sokra fog menni, míg egy jól összeállított party, ami folyamatosan átgondolja a taktikáját, ügyesen haladhat előre. Ha pedig ezek az ígéretek nem volnának elegek, a brigád szeretné, ha Xboxosok és konzolosok együtt, vagy éppenséggel egymás ellen is akciózhatnának. Weisman elgondolása az – amely filozófiában a teljes szerkesztőség is osztozik –, hogy nem a játékra felhasznált eszköz, hanem az élmény a lényeg.

### FELTÉTELES MÓD

És akkor most térjünk át a lényegre, hiszen az egész címet egy méretes „HA" lengi be. Egyelőre ott tartunk, hogy a cikkben felsoroltak zömmel csak papíron léteznek – a fejlesztők fogták az Unreal 3 motort, alkottak rá egy technikai demonstrációt, és körülbelül mostanság házalnak a különböző kiadóknál – bár viccesen céloztak rá, hogy ezek között a kiadók között nem szerepel a Microsoft. A látvány a videókban persze lélegzetelállító volt: régen látott mechek törtek-zúztak, épületek omlottak össze kártyavárként a fizikai törvényeknek megfelelően, ráadásul valós időben – tehát nem előre renderelt videóban, azzal a felkiáltással, hogy igen, szeretnénk, ha így nézne ki. Azonban azáltal, hogy igazi finanszírozó még nem áll a csapat mögött, nagyon sok a kérdőjel. Nem tudjuk például, hogy az ismert mechek és klánok közül mik, illetve kik térnek vissza, és arról sincs fogalmunk, hogy a tervek vajon hány százalékát sikerül megvalósítani. Minden azon múlik, hogy milyen támogatót szereznek meg maguknak – de legalább elismerik, hogy ez a helyzet, és ez igencsak nagy szó a mai világban. Annyi bizonyos, hogy az univerzum egyik kitalálója ragaszkodik a fent felsorolt ötletekhez – vagyis eleve csak olyanokkal ülnek le tárgyalni, akik a cikkben olvasható terveket támogatják, a többi részlet (többek között maga a motor is) már csak másodlagos a számukra. Mielőtt bárki pánikba esne: még ezekkel a szigorú feltételekkel is akad bőven jelentkező, ahogyan arra a srácok céloztak nem is egy alkalommal. Bár a BattleTech univerzum fénye már megkopott, a MechWarrior franchise pedig a Microsoft töketlenkedésének köszönhetően szinte teljesen kipusztult a köztudatból, maga a tény, hogy a Transformers kasszarobbantó korában valaki egy alaposan átgondolt és a végletekig csiszolt óriásrobotos játékkal jönne a piacra, rengeteg érdeklődőt vonz – arról már nem is beszélve, hogy bár régen volt, azért akadnak még jócskán emberek, akik a fél karjukat – na jó, annyit nem, de talán pár ujjukat odaadnák, ha újra átélhetnék akár csak azt az élményt, amelyet ez a sorozat jelentett a negyedik részig. Ettől függetlenül azonban egy új MechWarrior játék már a tervezőasztalon is olyan téma, amelyről megéri beszélni, pláne, ha ilyen remek elképzelések és tervek szerepelnek a dologban. Szívből reméljük, hogy sikerül valóra váltani ezt a nagyszabású álmot, hiszen jót tenne a piacnak, ha végre egy igazi, vérbeli szimulátor is tudna kasszát robbantani – ebben az esetben ugyanis megtörténhetne ennek a mára már szinte halott műfajnak a reneszánsza, amelyre a milliónyi buta klón között hatalmas szükség lenne.«




»Na itt látszik csak igazán, hogy jobban megy, mint Jackónak.

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »SZIMULÁTOR |
| MEGJELENÉS» | »n.a. |
| KÉSZÜLTSÉG» | »60% |

www.pcguru.hu/1751

»Lassan tíz éve, hogy az utolsó – szám szerint negyedik – MechWarrior játék a piacra került, azóta pedig felnőtt egy generáció. Reméljük, az újraindítás egy legalább akkora legendát indít útjának...

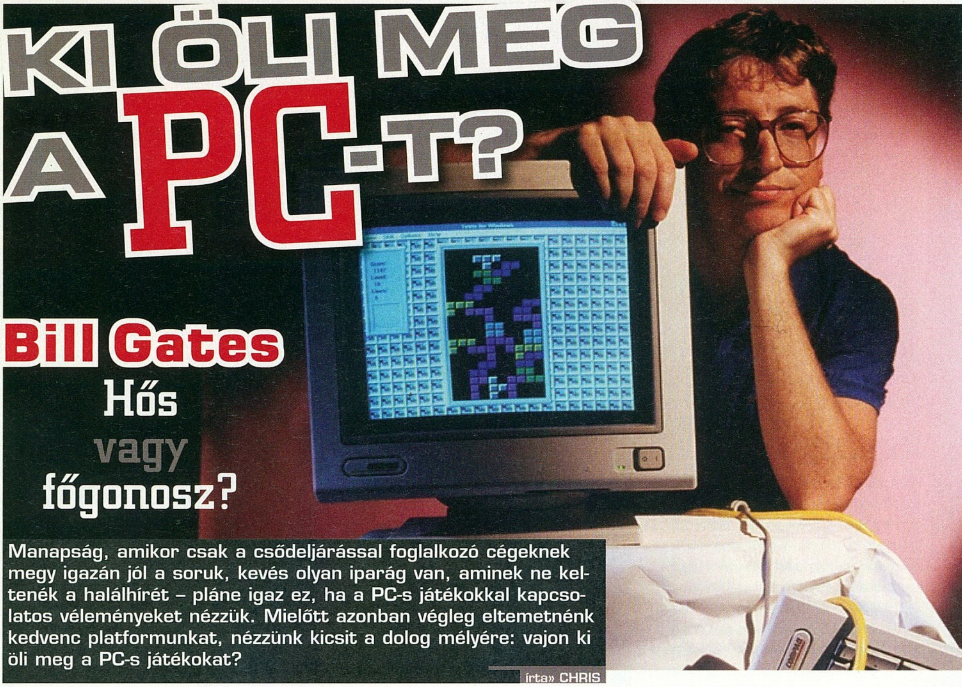
»NIGHTBAGOLY

**PRO** »A Mechek végre visszatérnek, és eltaposnak mindenkit!

**KONTRA** »De vajon mikor?

# KI ÖLI MEG A PC-T?

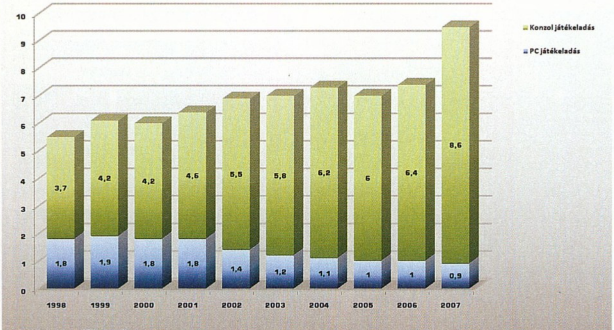
## Bill Gates
### Hős vagy főgonosz?



**Manapság, amikor csak a csődeljárással foglalkozó cégeknek megy igazán jól a soruk, kevés olyan iparág van, aminek ne keltenék a halálhírét – pláne igaz ez, ha a PC-s játékokkal kapcsolatos véleményeket nézzük. Mielőtt azonban végleg eltemetnénk kedvenc platformunkat, nézzünk kicsit a dolog mélyére: vajon ki öli meg a PC-s játékokat?**

írta» CHRIS

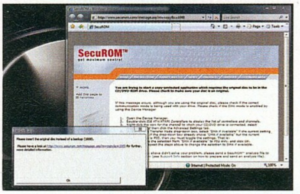
Mielőtt bárki kifakadna és hevesen üvöltözve a sarokba dobná a PC Gurut, jó ha tudjuk, hogy a PC-s játékok jelenleg is fejlődnek és egyáltalán nem haldoklik a piac. A nem megszállott játékosok tömegekben töltik le a különféle játékokat, az MMO kategória szinte csak PC-n létezik és még mindig a World of Warcraft a világ egyik legnépszerűbb játéka, ami kizárólag PC-n érhető el. És igen, létezik egy végsőkig elkötelezett PC-s játékos társadalom, akik az utolsó vérükig ragaszkodni fognak PC-jükhöz, s abban is biztosak vagyunk, hogy amíg lesz PC, addig lesznek PC-s játékok is. De mindezek ellenére, amikor a PC-s ipar haldoklásáról beszélünk, bárki, aki követi a piac gazdasági jelentéseit, tudja, hogy miről van szó. A boltok polcain egyre kevesebb PC-s játéknak van hely, a legnagyobb fejlesztőstúdiók pedig már csak másodlagos platformként kezelik a személyi számítógépeket. Régebben PC-re érkeztek elsőként a legjobb játékok, most épp az ellenkezője történik: örülünk, ha egyáltalán valaha elkészül némelyik konzolos játék PC-re is (Fable 2, Gears of War 2). Elmúltak már azok az idők, amikor még elképzelni sem tudtunk mást, mint hogy PC-n játsszunk. Az NPD statisztikái szerint (ők az amerikai Sonda Ipsos), 2008-ban 701 milliárd dollárnyi bevételt produkált a piac PC-s játékeladásokból, ami 14%-kal kevesebb, mint tavaly. Szóval akkor ki öli meg a PC-t? Megnéztük a gyanúsítottak listáját.




Játékeladás milliárd dollárban

## 6. DRM

A kiadók az elmúlt évek alatt számtalan megoldást kieszeltek, hogy védelemmel lássák el termékeiket. CD-kulcsokkal, jelszavakkal, de még a kézikönyvekben található kódokkal is próbálkoztak. Nemrégiben viszont új módszerhez folyamodtak, amit Digital Right Managementnek, röviden DRM-nek hívnak. A DRM alapvetően különféle védelmi szoftverek összefoglaló neve, olyanoké, mint a FADE, vagy a SecuROM, melyek gyakran korlátozzák az installálások mennyiségének a számát (a Spore című játékot például csak háromszor lehet telepíteni). Ezen kívül megvizsgálják számítógépünket, hogy használunk-e illegálisnak tűnő szoftvereket, ha pedig bármi zűrt találnak, bugosan, élvezhetetlen módon indítják el kedvenc játékainkat. A DRM szoftverek alapvetően bűnözőként kezelnek minden felhasználót, s az így szerzett tapasztalatok nem festenek túl jó képet a PC-s iparról a legális vevők szemében sem. A legrosszabb az egészben az, hogy a dolog még csak nem is működik. A PC-s játékokat így is napokkal a megjelenés után feltörik és felpakolják különféle torrent oldalakra, végül pedig a



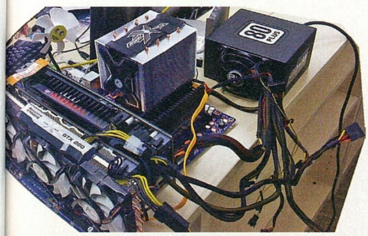

DRM nélküli változat még vonzóbb képet is fest a játszani vágyók szemében, mint az eredeti.

## 5. KALÓZKODÁS

Igen, kedves játékosok, néha ti is részesei vagytok a PC hanyatlásának akkor, ha vásárlás helyett a kalózkodást, az illegális változatot részesítitek előnyben. Talán olyan gondolatok fogalmazódnak meg ilyenkor a fejetekben, hogy „Nem tudok minden játékot megvenni", vagy „Megnézem, milyen a játék, ha pedig tetszik, megveszem". Persze a jelenlegi gazdasági helyzet és a hazai viszonylatok is takarót nyújthatnak az ilyen vádakkal szemben, de lássuk be, sokan csak azért töltenek le mindent, mert megtehetik. A gond az, hogy ez nem csupán a gonosznak kikiáltott kiadók számára okoz pénzkiesést, hanem a fejlesztőknek is, akik ennek tükrében érthető mód elgondolkoznak a PC-s fejlesztés jövőjén. Nem egyszer adott hangot ennek a véleményének az id Software vagy az Epic Games is. Amikor a kalózkodók száma már meghaladja a becsületes vevők számát, akkor érthetővé válik, miért gondolkoznak el egyes fejlesztőcégek a PC-s platform jövőjéről.

## 4. HARDVERES GONDOK

Sajnos ez sem új keletű probléma a PC-sek számára, mégis jelentős szerephez jutott ahhoz, hogy felkerüljön a listánkra. Miközben a hardvergyártók egymással versenyezve készítették el az elmúlt évek alatt a különféle PC-s alkatrészeiket, egyre több előre nem látható gond merült fel a kompatibilitások terén. E mellett a játékosok nagy része nem akar különféle csúszkákat tologatni a beállítások közt, hogy a játék megfelelő sebességgel fusson az ő számítógépén is. Aztán ott az árkérdés is: ha összevetjük egy játékra használható PC árát a konzolokéval, akkor bizony hamar rájövünk, hogy az többszöröse egy jobb konzolénak, és élettartama is jóval rövidebb, mint mondjuk egy Xbox 360-é. Ha mindehhez hozzávesszük a tényt, hogy bizony nem sokkal néznek ki jobban a PC-s játékok a konzolosoknál, máris eljutunk addig a kérdésig, hogy „miért vegyen egy szülő PC-t a kisfiának"?



## 3. XBOX 360

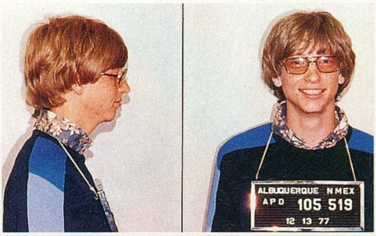
Az Xbox 360 (és persze az eredeti Xbox is) örökre megváltoztatta a konzolipart. Nemcsak azzal, hogy elsőként ők vezették be az online rendszerüket, az Xbox Live-ot, de az ő konzoljuk áll a legközelebb a PC architektúrájához. Az első Xbox 360 és az Xbox Live elindítása finoman szólva is megváltoztatta az emberek konzolokról alkotott véleményét. Hamarjában a fejlesztők is ráeszméltek, milyen egyszerű játékokat készíteni Xboxra, hiszen a fejlesztői környezet sokban hasonlít a PC-ére. Amíg néhány fejlesztő inkább borotvapengéket nyelt volna, mintsem konzolra fejlesszen, az Xbox 360 megérkezésével mindez megváltozott. Olyan játékoknak engedett utat, mint a BioShock, vagy az negyedik Elder Scrolls rész, az Oblivion, amiről 10 éve még azt hittük, képtelenség lenne konzolra elkészíteni. A dolog pikantériája, hogy ezek a játékok még csak nem is silány portolások voltak, minőségileg semmiben sem különböztek a PC-s játékoktól. Sőt mi több, az egyszerű indítással, a telepítések teljes elhagyásával (csak berakjuk a DVD-t a gépbe és már megy minden), na és persze a hardverproblémák kiküszöbölésével még jobban belopták magukat a játékosok szívébe.

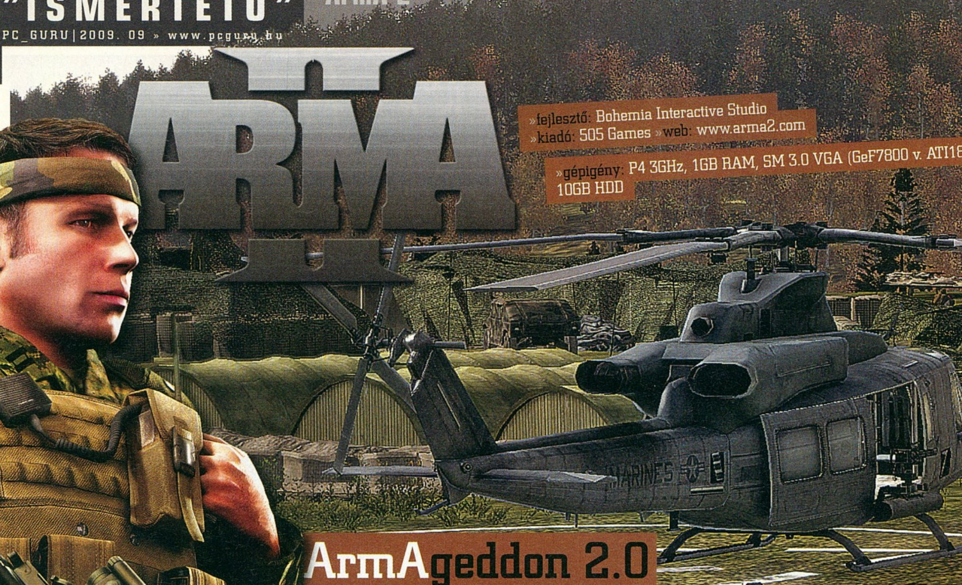
## 2. WINDOWS VISTA

Emlékeztek arra, hogy megjelenése előtt a Windows Vistának kellett volna megváltania a PC-s ipart? A Games for Windows létrejöttével, az ígéretekkel együttvéve minden esély meg is volt erre, de aztán fordult a kocka. A Vista évekig tartó fejlesztése nem épp a várt eredményt hozta, amit még a Microsoft is elismert és hamarjában nekikezdett a Windows 7 fejlesztésének. A Vista iszonyatosan idegesítő biztonsági rendszere teljesen kiborította a felhasználókat és a fejlesztőket is, ugyanis megfelelő licencek hiányában az operációs rendszer még le is törölhette a számára nem kívánatos programokat. Ezen kívül a Vistának iszonyatosan magas rendszerkövetelménye volt, amiből kifolyólag a PC-s játékok még lassabban is futottak az új rendszeren, mint annak előtte. A Games for Windows, (ami leginkább a keresztplatformos összefonódást szerette volna erősíteni), alapvetően jó ötlet volt, de mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és használatával senkinek sem lett kevesebb gondja a PC-s játékokkal. Az is hatalmas hiba volt, hogy pénzt számoltak fel használatáért, miközben az olyan rendszerek, mint például a Steam teljesen ingyenesek voltak. Egyszóval a kezdeti ígérgetések ellenére a Vista nemhogy segített volna a PC-s játékiparnak, inkább ártott neki. Azóta a Microsoft megesküdött, hogy hamarosan megérkező operációs rendszere majd mindent hibát helyre hoz. És miért is hazudna?

## 1. MICROSOFT

Talán meglepően hangzik, hogy az első számú gyanúsítottunk az a cég, akinek magát a PC-t, a PC-s játékipart köszönhetjük, de nagy eséllyel ők lesznek az elkövetők. Az Xbox platformja szinte menedéket nyújtott a PC-ben csalódott fejlesztők számára, ám ez ugyancsak a Microsoft cég terméke. Legújabb operációs rendszerük, az egész Microsoft-iparág gerincét képező Windows Vista nagyban hátráltatta a PC-s fejlesztőket, és a felhasználók is inkább elpártoltak más számítógéptípusok (khm, Apple) vagy épp a konzolok felé. Mindezek tetejébe létrehozták a Microsoft Game Studios nevű kiadó/fejlesztő cégüket is, akik nyilvánvalóan jobban favorizálják a konzolt, mint fejlesztői környezetet. Elég, ha megnézzük pár játékukat, a Lost Odysseyt, a Viva Pinatát, vagy a Gears of Wart, melyek gyakran kizárólag csak Xbox 360-ra jelennek meg. A cég emellett felvásárolta azokat a PC-s játékfejlesztőket is, akiknek annak idején rengeteg jó játékot köszönhettünk. Elsőként a Bungie jelentette be, hogy Halo című alkotásuk mégsem jön PC-re, inkább Xbox 360-ra készítik el, aztán ott a Lionhead, akik a Black & White után már nem foglalkoztak PC-s fejlesztéssel. A legnagyobb érvágást talán az ACES csapat (akiknek a Flight Simulator sorozatokat köszönhettük) felszámolása, illetve az Ensemble Studios (akiknek az Age of Empires sorozaton kívül akadt még pár emlékezetes játékuk) bezárása jelentette. Két nagy múltra visszatekintő PC-s fejlesztőcsapat, akik nem illettek bele a Microsoft jövőbeli üzleti politikájába. Egyszóval gratulálunk Microsoft, Ön épp megöli a PC-s játékokat!«





» fejlesztő: Bohemia Interactive Studio
» kiadó: 505 Games » web: www.arma2.com
» gépigény: P4 3GHz, 1GB RAM, SM 3.0 VGA (GeF7800 v. ATI16
10GB HDD

# ArmAgeddon 2.0

**Eddig soha nem tapasztalt szabadság, a valóság precíz szimulációja, és egy képzeletbeli katonai konfliktus – ezt nyújtja nekünk a ARMA 2, a játék, amely mellett a hibái ellenére is érdemes kitartani.**

írta» TIKA

Aktuális üdvöskénk felmenőit a katonai szimulátorok képzeletbeli trónján kell keresgélnünk, sőt a cseh kompánia vérprofi világából anno elsőként vásárolt be többek közt az Amerikai Tengerészgyalogság (biztos akad egy idősebb tábornok, aki esténként a Pentagon falába veri a fejét, hogy ezt kellett megérnie, mármint kelet-európai fejlesztők meg a USMC). Mi meg csendben örülünk, hogy a VBS tréningmodulokból szépen kúszik át a sok jóság, és hasonló szituációkban, pontosan lemásolt fegyverekkel rohangálhatunk pont azon elvek, procedúrák mentén, mint az igazi katonák. A Bohemia Interactive 2001-ben mutatkozott be az Operation Flashpointtal, amely a '80-as évek orosz haderejét eresztette össze a NATO-val. A kulcsszavak, mint ballisztika, fejlett parancsnoki lánc, járműhasználat és realizmus gyorsan presztízst teremtettek. Sajnos a kiegészítőlemez megjelenése után a prágai műhely összerúgta a port a kiadóval, és Codemastersék megtartották az OPF címkét (hamarosan onnan is jön egy OPF2), így a soron következő epizód az Armed Assault, röviden az ArmA nevet kapta. Itt egy kitalált szigeten – Sahranin – összegezték a rajongók visszajelzéseiből, és az időközben megjelent kiképző szimulátorokból csörgedező tapasztalatokat. Ha lehet mondani, az ArmA ugyan egy új brandet teremtett, azonban nem volt folytatása, az ugyanis a talányos Next Gen Game néven futott, és csak most, az ArmA 2-vel realizálódott. A játék alapjai mit sem változtak, még mindig egy realisztikus katonai szimulátorba – FPS-nek nevezni olyan lenne, mint a Ferrarit egy kalap alá vonni a Kispolszkival – lépünk minden egyes küldetés elindításával. A felvehető felszerelés épp annyi, amennyit egy katona elbír, és minden nála lévő tárgy és fegyver úgy viselkedik, mint a valóságban. A ruházat legutolsó gombjáig ragaszkodtak

**»A katonai szimuláció mesterfoka – kisebb hibákkal...«**

»A Critical Massre igyekvők közt találtunk pár érdekes arcot

a USMC normáihoz, és az olyan apróságoknak is jelentősége van, mint egy karóra. Akad például olyan küldetés, ahol a civil környezetben felkutatásra váró célszemély napi rutinját a hírszerzés már begyűjtötte, így elég csupán a meghatározott időpontban benézni a templomba, vagy megkeresni a vegyesboltot, és lekapcsolható a delikvens. A nehézségi fokoknál a navigációs segédletek alkotta halmazt kilőve, és csak a térképre, GPS-re és tájolóra támaszkodva lényegesen nehezíthető (hitelesebbé tehető) egy-egy feladat. A lőszerkészlet táranként való nyilvántartása, a valós célzási körülményeket – testhelyzet, mozgás, nyugalmi állapot – ránk vetítő rutinok és persze a lövedékek pályagörbéjének, átütőerejének pontos szimulációja is teljesen egyedi élményt ad a tűzharcban.

## WAR THAT NEVER WAS

Egy új, hipotetikus állam adja az egyjátékos szál gerincét, ez pedig Csernorusszia (egy volt orosz tagállamot modellezve). A történet a következő: az ország demokratikus többségét adó fekete oroszokkal az északi vidéken oroszbarát nacionalista lázadók torzsalkodnak, és Oroszország Anyácska tolja alájuk a szelet. Etnikai villongások, népirtás, a hadsereg sarokba szorítva. Ekkor érkezik meg az Egyesült Államok Tengerészgyalogsága, azért éppen ez, mert egyrészt délen tengerpart van, másrészt a VBS-modulokból ezek az egységek amúgy is a fejlesztők keze ügyében voltak. Tehát a Razor csapat, egy öttagú felderítő egység válik ki a tömegből és kerül a kezünk alá, pontosabban a Cooper nevezetű jenkit irányítjuk first person nézőszögből, és kezdetben Miles őrmester parancsnoksága alatt züllesztjük a „csedaki" („Vörös Csillagos" ChDKZ frakció) haderőt. Aztán ahogy ez lenni szokott, a parancsnok kihal ebből a formációból, és a főhőst előléptetik, hogy mélységében is szemrevételezhesse a parancsnoki menüt. Mivel van Boot Camp opció, és a billentyűzet 102 gombjából majd az összesre szükségünk lesz, kifejezetten ajánlott átvergődni a tutorialon. A Vörös Aratás hadjárat egyébként a manapság egyre inkább elterjedt nem konvencionális hadviselés képét tárja elénk. A frontvonalakat lehetetlen meghúzni, civilek közé beágyazódó sejtek, fegyverlerakatok, erdők, hegyek mélyén rejtőző táborok, és folyamatosan mozgásban lévő kulcsszereplők után folyik a hajtóvadászat. A küldetéssorozatban felbukkanó jó néhány mellékszál mind-mind kihatással van a történésekre, és szépen ágyazódik be az összképbe. Lehetőségünk van a légi vagy a tüzérségi csapásokat mellőzve közvetlenül felrobbantani az amúgy civil veszteséget is magukban hordozó célpontokat, aztán a küldetések közben egy-egy lezajlott párbeszéd a választásunktól függően alakítja a frakciókkal (helyi erők, civilek, gerillák) való kapcsolatunkat, pontosabban egy-egy beérkező információ, későbbi szituáció kibontakozását. Természetesen a saját expedíciós haderőnk is szívesen megszór másodlagos feladatokkal, amelyek megoldása meg egy soron következő hadműveletnél könnyíti meg a dolgunkat. A fentiek persze gyönyörűen hangzanak, de megmondom őszintén, ez a küldetéssorozat nem mérhető az OPF-hez, az elszórt vidéki lövöldözések, az AI oldaláról pontosabb célzással nehezített szituációk kissé unalmasak, és úgy egészében a vérszegénynek mondható összecsapásokból alig néhány komolyabb (élvezetesebb) ütközet kerekedik ki.

»Az ArmA esetünkben már nem az Armed Assault rövidítése, hanem sokkal inkább a latin "arma" szóra próbál hajazni, amelynek jelentése fegyver...«

## ÚJRA "ITTHON" - SAHRANI UTÁN ISMERŐS TÁJAK, ÉS EMBEREK...

Csernorusszia tipikus kelet-európai vidék, már csak azért is, mert a Csehország északi részén található dimbes-dombos territórium műholdas képeken alapuló pontos modelljét láthatjuk viszont a monitorainkon. A bebarangolásra váró 225 négyzetkilométert (326 km út, cirka 50 település) nem szakítja meg holmi "loading" felirat, hisz a háttérben folyik a töltögetés. Az infrastruktúra pofás, utak, vasutak vezetnek mindenhová, villanypóznák keltik a valóság illúzióját, vannak nagyobb városok urbánus ipartelepekkel fűszerezve, de főként eldugott falvak – kocsma-vegyesbolt-templom szentháromság meg néhány ház – bújnak meg a fákkal, vegetációval dugig tömött domborzat lankáiban. Az utcákon autók állnak, a gazdálkodók udvarán/háza mellett traktor, teherautó, és ezeket akár meg is lovasíthatjuk. Kétségtelenül van zamata egy összfegyvernemi felvonulásra beesni egy Ladával. Sahrani vérszegény civil populációjához képest itt zajlik az élet, a tájba tökéletesen belepasszoló falusiak beszélgetnek kedélyesen a sarkon, öreg néne toppan a tankunk elé, épp csak a rőzse hiányzik a hátáról. Az erdők-mezők vadvilága is ékes példaként lebegjen késő korok fejlesztőinek szeme előtt, lustán kérődző tehenek, legelésző kecskék, tyúkok és apróvadak, például nyulak színesítik a környezetet. Ami a tájegység funkcionalitását illeti, a napszakok váltakozása nem csak arra lett kitalálva, hogy a szemünket legeltessük, itt tényleg tessék elhinni, hogy a nap navigációs támpont, ahogy az éjszakai csillagállások is. A térkép gyalogosan nehezen járható, 225 négyzetkilométert

## »LINDA – A TERMÉSZET ÉLETRE KEL«

A cseh Bohemian Interactive Studio saját önálló szoftverrel rendelkezik a vegetáció realtime modellezéséhez. Mindössze néhány fotó segítségével minden növény tökéletesen reprodukálható, a gyors szimulációhoz egyirányú Lindenmayer-rendszert (Lindenmayer Arisztid magyar botanikus, akiről a fraktálok hivatkozás alatt többet is megtudhattok) alkalmaznak, az elkészült modell poligonszáma könnyen skálázható (12-300000), és a LOD szint gyakorlatilag végtelen. Egy FBX nevű formátumba kerül a végeredmény, és a fizikai illetve geometriai torzulások mellett a program része az automatikusan generált árnyékolás is. Lényegében maga az eljárás független a játék alapjául szolgáló engine-től, így a stúdió gyakran vállal bérmunkákat is, olykor-olykor besegítenek egy-egy másik játék készítése során...

## »TIPPEK + TRÜKKÖK«

**1.)** Az első harci küldetésben (Puszta település), a kivilágított épületnél mindenképp mentsük meg dr. Sovát, illetve a pajtában a megerőszakolt nőnél a párbeszédpanel megnyugtató opcióját válasszuk, és ha mindkettőt épségben elkísérjük az erdei kunyhóig, a nő fekete X-szel jelöli meg a tömegsír helyét a térképünkön.

**2.)** A küldetéssorozat közben scriptek működnek a háttérben, tehát előfordul, hogy egy jól elrejtőzött katona miatt nem teljesül a következő pont aktiválása, ilyenkor sajnos körbe kell loholnunk a területet, és megkeresni a delikvenst.

**3.)** A csapat lassabban mozog formációban, nehézkesen kezeli a járműveket, mindig időt kell adni neki a felzárkózásra. Fontos, hogy megtanuljuk a kommunikáció alapvető elemeit, sőt, ha profik akarunk lenni, a számbillentyűre épülő menürendszer főbb elemeit jobb bebiflázni.

**4.)** Aki komolyan gondolja az ArmA-t, az elgondolkodhat a TrackIr beszerzésen (a fej elmozdulását érzékelő nézetváltó eszköz), amivel lényegesen gyorsabban, és könnyebben azonosíthatók a célpontok, és mérhető fel a környezet.

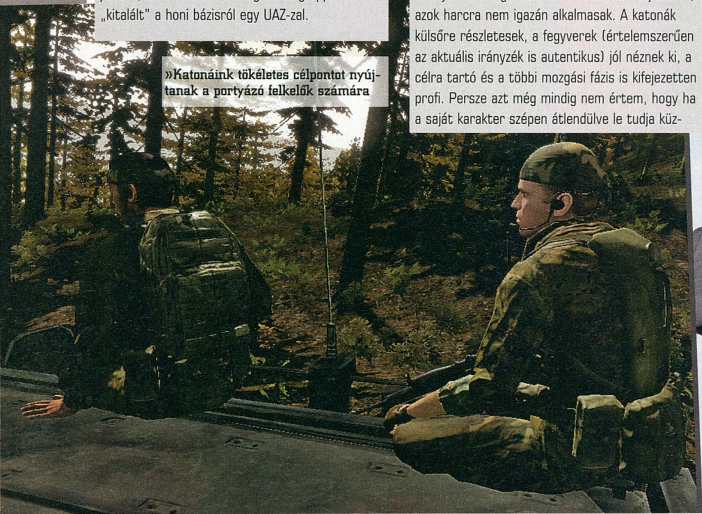
**5.)** Marek Spanel (BIS igazgató) személyes ajánlásával érkezett meg a TTP, avagy a Dslyecxi híres Tactics, Techniques & Procedures Guide-je az ArmA 2-höz, ami sajnos csak angolul érhető el, de aki teheti, keresse fel a **http://ttp2.dslyecxi.com** webcímen.

nem vehetünk csak úgy a nyakunkba, így a NATO bázisokon bőséggel vételezhetünk járműveket, vagy kérhetünk a terepen helikopteres szállítást. A harci járművek terén kezdve a biciklitől a többféle (támogató, csapatszállító, eü. stb.) Humvee variációig, a páncélozott csapatszállítótól (LAV) a kétéltűig szinte mindenbe belebotlunk, és persze ki is próbálhatjuk. A sérülésmodell ezeken még mindig aprólékos, az irányítás is jónak mondható, bár a helikopteréké és a repülőké kínkeserves joystick nélkül, no meg az F-35 (a USMC miatt most a vertikálisan felszálló gépek – Osprey, F-35 – lettek az ArmA2 sztárjai) műszerfalát is mintha az utolsó pillanatban hányta volna oda egy hozzáértő ember helyett mondjuk a portás. A harci járművek vezetése az AI számára még mindig nem kristálytiszta, úgy a harmadik falunál jártam, amikor derék osztagom még éppen csak „kitalált" a honi bázisról egy UAZ-zal.

**»Egy erős gép mellett legfőképp türelemre lesz szükséged...«**

### MERJ MESSZE NÉZNI (CSAK VEGYÉL HOZZÁ CSÚCSKONFIGOT)...

A játék hálás a többmagos (kettőnél többre gondolok most) processzorért, de lényegében egy mai átlagos konfiguráción stabilan fut még high részletesség mellett is, persze nem 10 km-es látótávolsággal, hanem csak hárommal. Az ArmA-nál egyébként lényegesen jobb a LOD (Level of detail) kezelése, és a patchek óta az FPS értékek sem esnek le, ha mondjuk belenézünk a távcsőbe. A domborzat ugyan szép, de az aljnövényzetben még mindig nem látunk ki a fűből, és a rombolhatóság is hagy némi kívánnivalót maga után (közvetlen RPG találat meg se nyikkan egyháznak). Ekkora területnél megbocsátható, hogy a házak többségébe nem lehet bemenni, amelyeknek meg belső teret is adtak a fejlesztők, azok harcra nem igazán alkalmasak. A katonák külsőre részletesek, a fegyverek (értelemszerűen az aktuális irányzék is autentikus) jól néznek ki, a célra tartó és a többi mozgási fázis is kifejezetten profi. Persze azt még mindig nem értem, hogy ha a saját karakter szépen átlendülve le tudja küzdeni az övmagasságban elé kerülő akadályokat, akkor az AI miért gyalogol át rajtuk, mintha láthatatlanok lennének. A hangok és a zene minősége nem túl erős, egyszerűen inkább a tartalomra koncentráltak. A kommunikáció ugyanis részletes, és valószínűleg a katonai szabvánnyal vág egybe az üzenetváltások, és a szakaszon belüli utasításnyugtázás procedúrája. Itthon egyébként magyar felirattal jelent meg a játék, iszonyatosan gyenge minőségben, egyszerűen a katonai szlenget mintha beletették volna egy civil fordítógépbe. A BIS



»Katonáink tökéletes célpontot nyújtanak a portyázó felkelők számára

»Megérkezett a Londonba tartó 782-es járatunk, a beszállók kérjük menjenek a bal oldali bokorba

## »VBS2 – A VIRTUÁLIS TRÉNER«

A Bohemia Interactive ausztrál stúdiója felel a Virtual Battlespace-ért (röviden VBS), amely egy háromdimenziós interaktív tréningszimulátor. Ennek második részét 2007-ben bocsátották útjára. A Real Virtuality 2-re (az Armed Assault is ezt az engine-t használta) épülő eszközt a USMC (Amerikai Tengerészgyalogság) és az ADF (Ausztrál Védelmi Erők) egyaránt használja kiképzési célokra, illetve erre fog épülni hamarosan az amerikai hadsereg és a kormányzat átfogó DARWARS Ambush! nevű kezdeményezése, amely egy PC bázisú, hálózatról elérhető tréningezési lehetőséget biztosít minden katonának. Természetesen a VBS2 számos privilégiumot tartalmaz, főleg adminisztrátori oldalról (küldetések közben változtatható körülmények, kiértékelő modul), és jó néhány speciális elemmel (pl. pontos hőkép a páncélosokhoz) gazdagabb, mint a civil verzió.

oldaláról állítólag későn érkezett meg az anyag, és katonai szakértő sem állt rendelkezésre, így most folyamatosan javítják, tehát hamarosan jelentős minőségbeli ugrás várható.

### PENGE (RAZOR) CSAPAT...

Az osztag specializálódott szakembereket takar: mesterlövészt, géppuskást, gránátvetős kollégát, akiknek a bőrébe bármikor átugorhatunk. A fegyverek működése pontos, az eszköztár kezelése megfelelően rugalmas – hullák fosztogathatók, könnyen lehet váltogatni az eszközök között. A küldetések teljesítése közben pedig nem egyszerűen szabad kezet kapunk, hanem lehetőségek komoly tárházát. Szabadon álló járműveket, UAVot (robotrepülőt) a felderítéshez, háttérinformációkat, tüzérségi támogatást, sőt a játék utolsó fejezeteiben átvehetjük (opcionális) a helyi erők felett az irányítást, és a High Command-nak nevezett interface segítségével a térképen irányíthatjuk a csapatmozgást, plusz bázisokat, védelmi berendezéseket építhetünk ki, és így tovább. Az ellenfél AI-ja mérföldes előnyben van az ArmA-hoz képest, már csak néhanapján fekszik ki az út közepére puffogtatni, és sokkal jobban olvassa a reakcióinkat. A mieink taktikai drillje jó, de attól a pillanattól, hogy vezetővé válunk, az elsődleges feladat nem az, hogy lövöldözzünk, hanem hogy célpontokat jelöljünk ki, pozícióba rakjuk az embereket, ehhez pedig van egy nagyszerű felületünk, ami a SPACE billentyű lenyomása után tisztán egérrel vezérelhető, és szituációérzékenyen reagál.

### ÜVÖLTS ÉS KIRÁNGATLAK..

A sérülések kezelgetése újfajta módon történik, ugyanis abban a pillanatban, hogy a kritikus sérülést begyűjtöttük, egyfajta földön vergődő bábállapotba kerülünk (sérüléstől függően még tárnyi lőszert kilőhetünk, esetleg néhány métert kúszhatunk), aztán harsány "Felcser!" kiáltásokkal tudathatjuk, hogy mi most nem érezzük jól magunkat, és ízibe jöhetne valamely társ, hogy elsősegélyben (végigtaperolás) részesítsen. Az AI természetesen nem mindig elég hülye, hogy ugyanabba a golyózáporba belesétáljon, vagy tényleg hülye, és addig jár körbe-körbe, míg be nem áll nálunk az exitus. Nekünk természetesen rögvest kell gyógyítani mindenkit, mert különben game over (illetve az ArmA folyamatos mentési lehetősége miatt a Load opcióra is támaszkodhatunk). A sebesültek kezeléséhez társul a beteg tűzvonalból kiráncigálására lehetőséget adó mozdulatsor, amit értelemszerűen füstgránáttal kell párosítanunk.

### MODDEREK HAJRÁ!

Az ArmA 2, ahogy az elődje is, gyakorlatilag egy platform, egy ugródeszka, ahol kapsz egy végtelenül realisztikus térképet, és komoly haderőt, aztán vagy a multiplayer felé indulsz el, vagy a küldetésszerkesztőben éled ki magad. A küldetésszerkesztő és a könnyen moddolható környezet már nem először "menti" meg az OPF szériát, hisz a sorozat mögött ott áll az online közösség, amely ontja az új és ötletes küldetéseket, modokat – az ArmA-hoz például a Csillagkaputól a szír hadsereg modellezéséig bármi megtalálható a neten. Multiban pedig hagyományosan erős az alkotás, ami ugyan egyelőre szerveroldalról kissé lassú, de a coop-tól az ArmA-ban megismert Capture the Islandig mindent megtalálunk, és partner is akad bőven hozzá. A főmenüben felbukkant egy új opció, a Fegyverraktár, ahol a teljes arzenál felvonul, illetve kezdetben csupán néhány darab, és innen minifeladatokkal – lopj el egy járművet, védd meg az aktuális fegyverrel az adott pontot, agyaggalamb-lövészet, taktikai pályán áthaladás, stb. – kinyithatjuk a készlet többi elemét. Egyszerű, de jó móka.

### ARMA VAGY ERRE?!

A játék vásárlói köre tipikusan az előző epizódok rajongóiból és a katonai érdeklődésű emberkékből tevődik össze, akik talán az átlagosnál jobban tűrik a frusztrációt, legalábbis remélem, mert komoly lékek várnak még betömésre. Az egyjátékos szál szerepjáték részét respektáltuk, az AI fejlődött, de az ArmA2 legfőbb erényei még mindig a jól kidolgozott térképben és a felhalmozott fegyverekben rejtőznek...«

»Egyik lábam itt, másik sánta. És már a szaporodás is nehezen fog menni.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »85% |
| HANG ÉS ZENE» | »75% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »75% |

www.pcguru.hu/901

»Az Arma2-höz türelem, és jövőbelátó képesség kell, mert amikor a tapaszokkal összeérik a már rendelkezésre álló készlet, akkor lehet rásütni a különösen ajánlott bélyeget.

»TIKA

**PRO** »Hatalmas szabadság katonai pontosságú arzenállal körítve, amit egy precíz küldetésszerkesztő fog egybe.

**KONTRA** »Tetemes mennyiségű bugot sikerült felhalmozni az AI-től a grafika optimalizálásáig...

**»80%«**

»ArmA 2«

# TRANSFORMERS™ REVENGE OF THE FALLEN™

## Kukásautó legyek, vagy targonca?

Amennyiben már régóta arra vágysz, hogy a kezedbe kaparinthass egy óriási alakváltó robotot, hogy aztán féktelenül száguldozz és lövöldözz vele, akkor a legújabb Transformers játék a te programod. Minden egyéb esetben érdemes mérlegelni, valóban szükséged van-e a legújabb robotos akcióprogramra.

írta» BATE

» fejlesztő: Luxoflux » kiadó: Activision » web: www.transformersgame.com
» gépigény: 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 5 GB HDD

Az ember agyán olykor-olykor átfut, hogy mennyire nagy zsákbamacska játékot venni, hiszen a program valódi tartalmára csak akkor derül fény, hogyha már a meghajtónkban zümmög a termék és hosszú perceket, órákat játszottunk vele. A Transformers esetében ilyesmiről szó sincs, ugyanis ha a tutorial pályát végigvisszük, akkor máris elmondhatjuk magunkról, hogy mindent láttunk, amit a program nyújtani képes nekünk – gyakorlatilag alig akad olyan elem a folytatásban, amiből ne kapnánk ízelítőt a bemelegítő feladatok során.

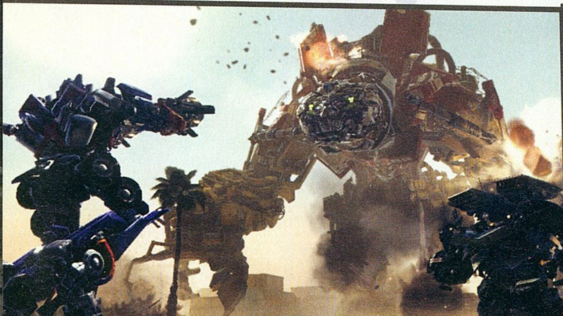
### A SZEG ESETE A FAÉKKEL

Igazából kár lenne szépíteni a dolgot, a Transformers univerzum lényege, hogy a humánus Autobotok (totális képzavar...) csépelik az ördögi Álcákat, és hol a jó oldal kerekedik felül, hol pedig a rossz. Nem egy mély történet, s hogy sokkal többet nem lehet kihozni a témából, mint néhány epikus csatát, mi sem bizonyítja jobban, hogy a képregényfolyam is inkább rövidebb történetekből áll, és a mozifilmek is akkor működtek jól, mikor az akciót néztük, és nem akkor, mikor a meglehetősen nevetséges és teljesen felesleges tiniromápnccal fárasztottak minket. Lényeg a lényeg, egy, a Transformers karaktereket a középpontba helyező játéktól nem várhatunk mást, mint egymásnak feszülő hatalmas robotokat. És ezt most maradéktalanul meg is kapjuk – az egyetlen dolog, amibe ilyen esetben bele lehet kötni, az a körítés.

»Cikkünk írásával egy időben már be is jelentette az Activision, hogy készül az első DLC a játékhoz (konzolokra), amelyben új robotok és új helyszínek várják majd a játékosokat.«

### LOW BUDGET

A helyzet az, hogy ha a játék húsz dolláros áron érkezett volna a piacra, akkor máris azt mondanám, hogy gyerekek, ez a tökéletes vétel, unalmas esték-re 4000 Ft-ért nem találhattok jobbat ennél a robotos lövöldénél. A program azonban nem alsó árkategóriás, hanem tízezer forintot kell leszurkolni érte, ennyi pénzért pedig sokkal többet várunk, mint amit a Transformers: Revenge of the Fallen nyújt nekünk. A telepítést követően választhatunk, hogy az Autobotok vagy az Álcák kampányával kívánjuk-e kezdeni a kalandot, azonban nem lövünk le nagy poént azzal, ha már most eláruljuk, hogy az égvilágon semmilyen különbség nincs a két oldal küldetései között. Oké, a „történet" és a „motiváció"



»Tank-technora robotos stílusban a legmenőbb táncolni, persze jó, ha van hozzá partnered.

## »FILMES BAKIK«

Habár az első filmet szerettük, a második nem nyűgözött le minket. Ennek „örömére" most közlünk egy listát a film legnagyobb butaságairól (vigyázz, a felsorolás nagyon SPOILERES):

**1.)** Ha Megatront fel lehet éleszteni az Allspark egy darabjával (amit a bázisról lopnak el az Álcák), akkor Sam miért nem teszi meg ugyanezt Optimussal, hiszen neki is van egy, ami a kabátján ragadt (amit fel is használ Jetfire feléleszstésére).

**2.)** A filmben meg kell fejteni a Sam fejébe került Transformers jeleket, ami igazán vicces, hogy erre egyetlen robot sem képes (pedig az ő nyelvük), helyettük megteszi ezt egy ember, John Turturro karaktere (na persze nem így konkrétan, de ő vezeti el a többieket Jetfire-höz).

**3.)** Egy nagyon fontos kérdés: mit csinál a többi Autobot, amíg Sam Űrdongóval és az ikrekkel rohangál oda-vissza a sivatagban?

**4.)** Mióta tudnak a Transformerek teleportálni? Sosem tudtak. Mégis, Fallen és Jetfire is bír ezzel a képességgel. De akkor Jetfire miért egy repülő? Nem kell repülnie, bárhová elteleportálhat..

**5.)** A film végén Mikaela és Sam miért gyalog viszik a Mátrixot Optimushoz? Miért nem viszi őket oda egy robot? Biztonságosabb és gyorsabb lett volna.

**6.)** A halott fővezérek szerint csak az érintheti meg a Mátrixot, aki érdemes rá. Ezek után Fallen kezében hogyhogy nem omlik porrá, és ha Optimus ettől kelt életre, akkor miért nem hal meg ismét azonnal, mikor a főgonosz kiveszi a melkasából?«

más, de a helyszínek ugyanazok, és a megoldandó feladatokban sincs semmilyen egetverő különbség. Habár már ez sem valami kecsegtető információ, azért akad ennél rosszabb hír is, ugyanis a játék összes pályája ugyanarra a három-négy küldetéssablonra épül fel. Ahogy haladunk előre a kampányokban, folyamatosan nyílnak meg a helyszínek és a missziók, azonban az eltérés kimerül abban, hogy változik a terep és az épületek, a feladatok viszont ugyanabból a szegényes tárházból csemegéznek: védj meg egy konvojt, szállíts embereket, állítsd helyre a radarkapcsolatot, és pusztíts el minden ellenfelet a pályán. Néha ezek az elemek keverednek, olykor-olykor egy durvább karaktert is le kell vernünk (amolyan boss-fightként), de ebben ki is merül a program teljes repertoárja. A játék egyébként méri a teljesítményünket, bronz, ezüst, arany és platina fokozatot szerezhetünk minden helyszínen (vagy ha nagyon bénák vagyunk, akkor elérhetjük azt is, hogy még a bronz se jöjjön össze). Ha egy adott területen minden pályán megvan egy medál, akkor megnyílik a free roam mód, melynek keretében szabadon repkedhetünk, ugrálhatunk, autózhatunk az adott helyszínen – a gond csak az, hogy ennek az égvilágon semmi értelme nincsen. Ha jól végezzük a dolgunkat, akkor egy-egy pályához több robotot is megnyithatunk, de őszintén szólva nehezen tudjuk elképzelni, hogy bárkit lázba hozna, hogy egy másik karakterrel is végigrombolhatja a dögunalmas küldetéseket. Ugyanígy hiába térnek el egymástól a karakterek, rendelkeznek sajátos speciális képességekkel és lőfegyverekkel, igazából ez édeskevés a változatossághoz, a játékmenet szempontjából ugyanis teljesen lényegtelen, hogy kivel indulunk egy újabb csatába. Mást sem kell csinálnunk, csak lőnünk veszett módra (esetleg verekedhetünk, vagy erőltethetjük a járműves kombókat), olykor egyik pontból elvinnünk a másikba egy-egy embert, időre megjavítanunk a radarállomásokat és így tovább – mindezt nagyobb kihívás nélkül, az egyetlen komolyabb feladat, hogy profi szinten betanuljuk a kissé kacifántos irányítást. A trendeknek megfelelően egyébként egy kis tápolás is bekerült a sok lövöldözés közé, minden elpusztított ellenfélért energon kockákat kapunk, amelyeket aztán olyan fontos képességekre költhetünk, mint az életerő, a fegyver tűzereje, vagy hogy milyen gyorsan hűlnek le a túlmelegedett mordályok.

### ÓCSKAVAS

Azt már megállapítottuk, hogy a Transformers-téma igazán komoly játékmenethez nem biztosít alapot, igaz, ez nem magyarázza a küldetések monotonitását. Amit azonban ezen felül már végképp nem értünk, hogy a játék vizuális megvalósítása miért lett abszolút középszerű. A karakterek sem kifejezetten szépek, de a körülöttük lévő környezet már majdnem eléri a fájdalmas szintet. Elmosódott, életlen, mindenféle változatosságot nélkülöző textúrák, ötlettelen terepek, kidolgozatlan járművek és töltelék karakterek, megfejelve egy meglehetősen nevetséges fizikával (elég csak az épületeknek ütköző és a falhoz tapadó repülőkre gondolni...). A terep egy része ugyebár rombolható, de a tűzcsóvák és a robbanások igen cikinek tetszenek így 2009-ben, és az is elég otromba megoldás, hogy egy fa három darabra szakad és eltűnik a semmiben, mikor nekimegyünk. A Revenge of the Fallen lehetett volna egy középszerű játékmenettel, de ütős látványvilággal rendelkező program, ám a munkát itt is megspórolták az alkotók, így amit kapunk, az egy minden elemében könnyen felejthető alkotás.

### SZÓDÁVAL ELMEGY

Habár abszolút nem vagyunk elájulva a legújabb Transformers játéktól, azért azt muszáj megjegyeznünk, hogy még így is jobban sikerült, mint az előző rész. Az igazság az, hogy el lehet vele szórakozni – ha nem megszállott módjára szaladunk végig a küldetéseken, akkor annyira nem is tűnik fel a program egysíkúsága, sőt, néha kifejezetten élvezetes, ahogy az irányításra ráérezve, folyamatos alakváltás közepette halomra pusztítjuk az ellenfeleinket. Ha ehhez hozzáveszem, hogy a multiplayer sem olyan rossz móka, az Autobotok és az Álcák között választva csapatban irthatjuk egymást, akkor megint oda lyukadunk ki, hogy nem lenne ez olyan rossz vétel, hogyha nem egy vagyonért árulnák. Talán akkor lesz érdemes figyelmet szentelni rá, ha az ára eléri a négyezer forint alatti kategóriát...«

»Transformers: Revenge of the Fallen«

»Nem megmondtam, hogy rossz vége lesz ennek a piramisjátéknak?

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »70% |
| HANG ÉS ZENE» | »70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »60% |

www.pcguru.hu/1562

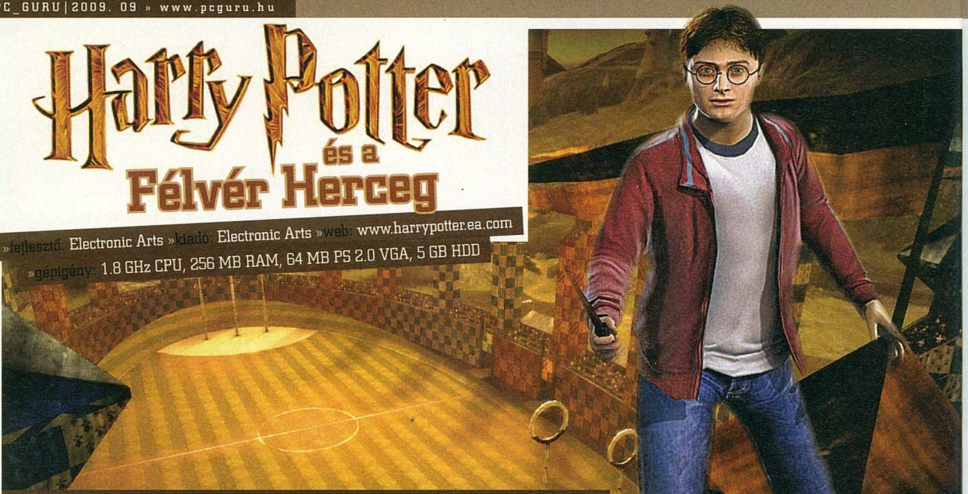
»Filmfeldolgozás, amely ugyan játszható, de monotonitása és egysíkúsága még a legelszántabb robotrajongókat is eltántoríthatja...

**PRO**
»Az elsőnél mindenképpen jobb, és még mindig jó móka a robotokkal randalírozni.

**KONTRA**
»Elképesztően együgyű a játékmenet, változatosságnak nyoma sincs a játékban. A körítés is teljes középszer.

**»65%«**

# Harry Potter és a Félvér Herceg

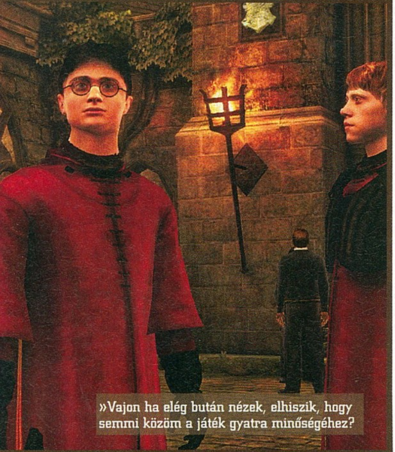


»fejlesztő: Electronic Arts »kiadó: Electronic Arts »web: www.harrypotter.ea.com
»gépigény: 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB PS 2.0 VGA, 5 GB HDD

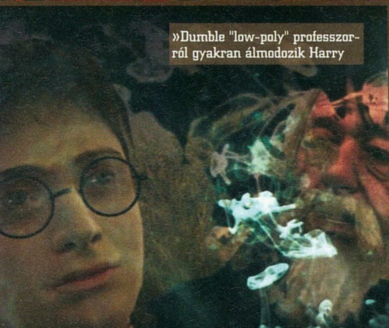
## Megkopott a varázslat

**Eltelt egy újabb esztendő, Harry Potter és barátai hatodik évüket töltik a Roxfort boszorkány- és varázslóképző szakiskolában. Az idei tanév azonban más lesz, mint a többi – elkezdődött ugyanis a mágusok háborúja...**

írta» NIGHTBAGOLY



»Vajon ha elég bután nézek, elhiszik, hogy semmi közöm a játék gyatra minőségéhez?



»Dumble "low-poly" professzorról gyakran álmodozik Harry

A Harry Potter-jelenségre nem lehet jobb magyarázatot találni, mint azt, hogy a regények tényleg nagyszerűek. Bár a hatalmas kiadóbirodalom, az Electronic Arts a filmek mellett a könyvváltozat jogait is birtokolja, a vállalat általában megelégszik annyival, hogy a történetet alaposan megcsonkító mozikból készítsen olyan szoftvereket, amelyek még azt a minimális könyvhűséget is elveszítik, amely a vászonról itt-ott még visszaköszön. Az új felvonásra hat hónappal több ideje volt a fejlesztőknek, ráadásul az előző fejezetben, a Főnix Rendjében valamit nagyon eltaláltak, így igencsak izgatottan vártuk, sikerül-e tovább folytatni az utat, amelyen két esztendeje elindultak.

### EGYSZER, HOL NEM...

Alapvető nagy igazság, hogy ha az ember egy regény filmváltozatára ül be, érdemes elolvasni a könyvet - ha pedig mindezek után még arra is vetemedne, hogy a videojátékba is beruház, ez a törvény duplán érvényes. Bár az EA ez idáig sem bánt kesztyűs kézzel a Harry Potter-filmek és könyvek történeteivel, ami a Félvér Hercegben történik, az annyira szégyen és gyalázat, hogy nem egyszer azért kellett felfüggesztenünk a játékot, mert úgy jártunk, mint az ember, aki a klotyó mellé ült: felment bennünk a pumpa. A hatodik regény zseniális és nem éppen gyermekeknek szóló története talán a legerősebb a hét rész közül: a varázslóvilág itt már nyílt háborúban áll Tudjukkivel, Harrynek pedig meg kell birkóznia az előző rész végén elhangzó jóslat súlyával is: nem élhet az egyik, míg él a másik. Hogy esélye legyen felvenni a kesztyűt a Sötét Nagyúrral, az iskola bölcs igazgatója, Dumbledore professzor különórákat ad neki, amelyek során emlékek sokaságán keresztül megismerheti nemezise múltját, és ez által lehetősége van kitapintani annak gyenge pontjait. Miután gyűlölt tanára, Perselus Piton megkapja a sötét varázslatok kivédése oktatását, főhősünk sikertantárgyává a bájitaltan lép elő: egy szerencsés véletlen során hozzá kerül egy könyv, amelyet a titokzatos Félvér Herceg jegyzetelt tele. Ha pedig ez még nem volna elég, a gonosz immáron nemcsak a kastélyon kívül munkálkodik: merényletek történnek az odáig biztos menedéknek hitt Roxfort falai között, az elkövető pedig, hogy elérje kikövetkeztethetetlen célját, nem válogat az eszközökben. Hogy miért volt szükség ezt így röviden leírni? Mert a játékból ez nem fog kiderülni. A szoftver motorjával készült, csak éppen videóra rögzített, és borzalmasan tömörített animációk, amelyek segítenének eligazodni a sztoriban, teljesen érthetetlen módon követik egymást: ha az ember nem ol-

**! Bár mind a film, mind a játékváltozat eladható állapotban volt fél esztendeje, a produkciós iroda váratlanul eltolta a debütálást, az új Batman-film sikereire hivatkozva (lássuk be, joggal) – ennyi idővel több volt tehát a fejlesztésre.**

## »BÁJOLD EL A FAZEKAT«

A varázsital főzés sokkal egyszerűbb, mint azt bárki is hinné: egerünkkel pusztán az a feladatunk, hogy a felvillanó utasításokat követve adagoljuk a hozzávalókat, illetve a fazék alatt rotyogó tűz intenzitását – de figyeljünk alaposan, hiszen botrányos füstbe boríthatjuk a tantermet!

## »LÉGY CIKESZKIRÁLY«

Kviddicset játszani jó - ha pedig ügyesek vagyunk, akár a kupa is a miénk lehet. A feladat sajnos itt is rém egyszerű: a megjelölt csillagokon keresztülhajtva kell például elkapnunk a fürge aranycikeszt, lehetőleg úgy, hogy megelőzzük az ellenfél fogóját.

## »PÁRATLAN PÁRBAJHŐS«

Jó reflexekkel, és a varázslataink jó ütemben való elsütögetésével hamar szakértőjévé válhatunk a máguspárbajoknak, amelyekre szükség is lesz: a minijáték ugyanis később már tétre is megy. Némi ritmusérzék, jó helyzetfelismerés, és nem lesz semmi probléma!

## »A NAGY FELFEDEZŐ«

Roxfort ismét nyitva áll előtted, bejárhatod az előző részben megismert helyszíneket, de ezenfelül új, eddig sosem látott helyekre is eljuthatsz, közben pedig gyűjtögetheted a játékban fellelhető varázspajzsokat...



vasta a regényt, egyszerűen nem fogja tudni, mi miért történik. Az egyik pillanatban hőseink még az Odúban vannak – erre is csak utalás van – a másikban már az Abszol úton, aztán vágás, máris a vonaton ülnek (amelyen ráadásul semmi sem emlékeztet az eddig a filmben látott vagonokra) és így tovább. Most mondhatnátok, hogy ez megbocsátható bűn, de szerintünk inkább gaztett, pláne annak tükrében, hogy a játék a film előtt debütált – vagy meg se próbálják követni a történetet, vagy tegyék azt normálisan, mert ez így, ebben a formában a lehető legbénább megoldás volt. Természetesen lehetséges, hogy a film maga is ilyen kuszára sikerült - azonban amikor ezeket a sorokat papírra vetjük, a magyar premierig még közel egy hét van hátra, így ezt nem tudhatjuk. De ha véletlenül ez a helyzet áll fent, az sem mentség: a kiadó a könyv jogaival is rendelkezik, így bőven lett volna alkalma normálisan kifejteni a celluloidon esetleg elsikkadó részleteket, de ezt ők ki tudja milyen megfontolásból nem tették meg.

### AZT CSINÁLSZ, AMIT AKARSZ?

Arra már tettünk említést, hogy a Főnix Rendje igazi minőségi darab volt a szériában, amelynek igazi varázsát az adta, hogy amúgy Bullysan elengedték a játékosok kezét, és hagyták, hogy szabadon kószáljanak a remekül lemodellezett

**»A játék egyértelműen visszafejlődött az elődhöz képest...«**

Roxfort kastélyban, és annak környékén. Mielőtt bárkinek megugrana az adrenalinszintje, le kell szögezni: erre most is megvan a lehetőségünk, éppen csak míg ez az elődben az újdonság erejével hatott, mostanra már megszokottá vált. Hónunk alatt a Tekergők Térképével egyre több és több helyet fedezhetünk fel a varázslatos kastélyból, ráadásul eltévedni sincs esélyünk: ha kezdjük elveszíteni a fonalat, egy gombnyomásra magunkhoz hívhatjuk a Griffendél ház kísértetét, Félig Fej Nélküli Nicket, aki aztán bárhová elvezet bennünket, ahová épp menni kívánunk. Bejárható terepből nincs hiány - a teljesség igénye nélkül meglátogathatjuk a villámsújtotta csillagvizsgáló tornyot, Dumbledore irodáját, sőt, Hagrid kunyhójába, és a könyvtárba is bekukkanthatunk. Az egyszerűsítés, a visszafejlődés azonban nemcsak a kastély helyeinek felderítésében érhető tetten, hanem gyakorlatilag végig, az egész szoftverben. A bekerült minijátékok (lásd a dobozokban) nem az eddig meglévők mellé, hanem azok helyett érkeztek meg, így gyakorlatilag – kedvenc népmesei fordulatommal élve – kaptunk is, meg nem is. Bár ismételten bejárhatjuk a jó öreg Roxfortot, a különböző extrák gyűjtésén kívül igazából nem túl sok mindent cselekedhetünk – a történet maga pedig nem csalás, nem ámítás, egy gyengébb képességekkel rendelkező játékos számára is maximum hat órát vehet igénybe, és akkor már sokat mondtunk. Okos gondolat lett volna az újrajátszhatóság érdekében a negyedik rész egyetlen értékelhető momentumát, a kooperatív módot a szoftverbe ültetni, vagy gyakorlatilag bármilyen többjátékos opcióval el-

## »A HARRY POTTER JÁTÉKOK EVOLÚCIÓJA

### »...ÉS A BÖLCSEK KÖVE

Az első HP játék olyan volt, akár a regény – kicsit bugyuta, kicsit gyerekes, de mégis jó volt elveszni benne. Ekkor még szabadságnak nyoma sem volt – egy csőben kellett végigsétálnunk, és még gyermekek számára sem túl nagy kihívást jelentő ugrabugrálást kellett véghezvinnünk.

### »...ÉS A TITKOK KAMRÁJA

A második rész már remek úton indult el – egyrészt inkább a regényt követték, semmint a filmet, másrészt pedig alaposan megnyitották Roxfort kastélyt, így az extrákra való vadászattal az amúgy itt is vészesen kevés játékidő bőven kitolható volt.

### »...ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

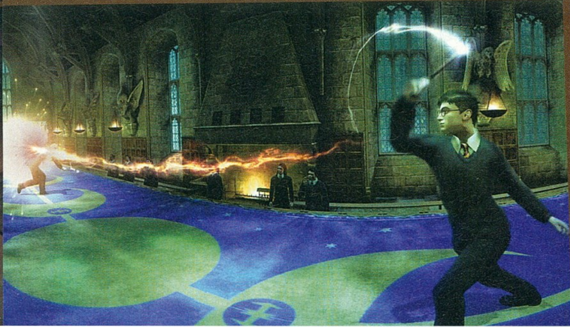
A legjobb filmváltozat volt a harmadik rész, ám a játék enyhén szólva sem sikerült világbajnokra. Bár a fejlesztők már az Unreal motor második változatát használhatták fel, az előző felvonásban megnyitott világot bezárták, így alkotva egy lineáris, és roppant rövid kalandot.

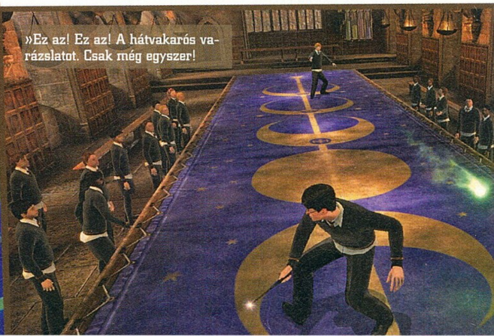
látni azt, azonban erre szintén nem fordítottak erőt és energiát a fejlesztők. Hogy miért? – nos, ez is egy olyan rejtély, amelyet sohasem fogunk megérteni. Az újonnan érkezett minijátékok természetesen szórakoztatóak a maguk nemében. Az általában időre történő bájitalfőzés külön opcióként is órákra lekötne mindenkit, ráadásul egy szakkör formájában ezt van esély gyakorolni akár a menüből; a kviddics pedig egy fantasztikusan jól kitalált sport: remekül sikerült hozni az eszeveszett száguldás, és az életre-halálra menő arénaharc ötvözetéből készült szórakozás könyvekben is leírt hangulatát. Ami azonban hab a tortán, az a varázslópárbaj: nem elég, hogy a Griffendélnek, a Mardekárnak, a Hugrabugnak és a Hollóhátnak is van külön szakköre, ráadásul mindegyiküknél külön mágiákat tanulhatunk meg. Apropó, varázslatok: akárcsak az elődben, itt is kétféle mágiát különböztethetünk meg: az egyik, amelyet a varázslópárbajok során használhatunk (ilyen az ellenfeleket a lábuknál fellógató levicorpus, a sóbálvánnyá változtató petrificus totalis, vagy a kábító stupor), a másik pedig, amelyet a területek felderítése közben hasznosíthatunk (például a tárgyak reptetésére szolgáló vingardium leviosa, az objektumok összeszerelésére alkalmas reparo, vagy a sötétben automatikusan bekapcsoló lumos).

### VISSZA A MÚLTBA

Ha kicsit értetlenül álltunk a tény előtt, hogy a játék lehetőségeiben visszafejlődött, annál inkább megdöbbentünk azon, hogy ránézésre a szoftver grafikailag sem ment át semmilyen fejlődésen. A 2007-ben debütált Főnix Rendjében örömmel üdvözöltük az új generációval együtt járó effektusokat, a csodálatos mozgásokat, és az itthon megvásárolható változatnál a magyar szinkront, az új rész azonban mintha még rondább is lenne, mint az elődje. Lehet, hogy csak az idő szépíti meg az emlékeket – pedig nem – de az előző felvonásban a karakterek kidolgozása mintha kevésbé lett volna baltával faragott, e mellé pedig a számtalan képjavító effektusnak hála minden sokkal filmszerűbb volt, itt azonban a grafikát a faék egyszerűségű menüben maximumra állítva is jóindulatúan szemlélve körülbelül hasonlót kapunk, nem pedig egy új részhez méltó látványemelkedést. A kamerakezelés sem az igazi – bár a legtöbb helyzetben a láthatatlan kameraman ott helyezkedik el, ahol arra szükség van, a legizzasztóbb szituációkban néha váratlanul elcsavarodik, vagy teljesen rossz helyre fókuszál – ekkor pedig jó eséllyel tölthetjük vissza az előző mentést. Ha pedig múlt: döbbenetes, hogy már a harmadik játékban is volt alkalmunk barátaink irányítására – a negyedik rész pedig ugye erre volt kihegyezve – a mostaniban azonban összesen két lehetőségünk lesz Harry helyett valaki mással kalandozni: egyszer Ront terelgethetjük (de minek), egyszer pedig Ginny helyét vehetjük át a kviddicscsapatban. Ami pozitívumnak tűnik az elődhöz képest, az az, hogy sokkalta több objektummal léphetünk kapcsolatba, vagyis a fejlesztőbrigád rágyúrt a fizikai algoritmusokra. Az ötlet nagyszerű, éppen csak gyakorlati haszna nincs sok – tárgyakat hajigálni maximum a címerpajzsok begyűjtése miatt éri meg, amelyek beszerzésének nincs is túl sok értelme. Ha ilyen minimalistára vették a dolgot, legalább bekerülhetett volna pár érdekes videó a filmről, interjúk, vagy bármi extra tartalom – de ezeket hiába is keressük. Sarkalatos pont lehet még az irányítás, ez azonban ismételten felemásra sikeredett. Az tény, hogy a játékot elsősorban konzolokra, és csak másodsorban írták PC-re, azonban a fejlesztési idő váratlan bővülése lehetőséget adott arra, hogy akárcsak az EA összes mostani játékában, egérre tudják optimalizálni a dolgot – kérdés, ez kinek jön be. A különböző varázslatokat – amelyekből akad azért jó pár darab – az egér ráncigálásával süthetjük el, ami ha-

»Ismerjük a cselekményt, de azért nem kellett volna kiherélni a történetet.«

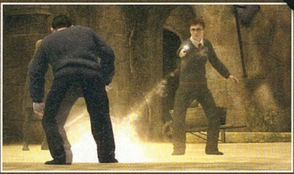




»Ez az! Ez az! A hátvakarós varázslatot. Csak még egyszer!

### »...ÉS A TŰZ SERLEGE

A negyedik játék szakított a hagyományokkal, és az akkoriban divatos interaktív akció-kaland irányába vitte el a szériát, a szerepjáték, illetve a felfedezős elemek elhagyását pedig egy igen primitív kooperatív elemmel próbálták pótolni – sikertelenül.



### »...ÉS A FŐNIX RENDJE

Az első nextgen epizód. Visszatért a bejárható kastély, tele számtalan minijátékkal és sandboxelemmel, itthon pedig az egészet megfejelték egy remek magyar szinkronnal. A szerkesztőség – és a szaksajtó – szerint a Harry Potter játékok legjobbja.

talmas móka LENNE, ha egy-egy máguspárbajban nem kellene másodpercenként lövöldöznünk őket. Így viszont az eredmény az, hogy ész nélkül ráncigáljuk, csapkodjuk és taszigáljuk a sajtzabálót a padon, amely egyrészt nem tesz jót a periféria épségének, másrészt meglehetősen furcsa látványt nyújthat kívülről, amikor valamelyik családtag azt látja, hogy éppen vad küzdelmet folytatunk. Hogy ne csak a negatívumokat gyűjtsük össze: a játék gépigénye még az előző részéhez képest is jelentősen alacsonyabb lett – jó eséllyel ezért tűnik kissé rusnyábbnak annál (sőt, megkockáztatjuk, hogy amíg az előző rész egy Xbox360-as port volt, addig most egy PS2-eset kaptunk). A szoftvert volt szerencsém kipróbálni egy igencsak ósdi masinán – amely éppen csak elérte a kézikönyvben fellelhető minimum szükségletet – és a töltési idő megnyúlásán kívül nem tapasztaltam semmilyen negatívumot: mindent minimalizálva természetesen a program körülbelül a PlayStation 2-es változat szintjét hozza, cserébe azonban jó gyors, nem kell félni érthetetlen szaggatástól, vagy véletlenszerű kilépegetéstől.

> »A film készítői a regényben nagyon kevesellték az akciót, többek között ezért is térhetett vissza mind a szoftverbe, mind a gyöngyvászonra a kviddics, amely a könyvekben végig központi szerepet játszott.«

## DISAUDIO

Miután az elődöt sikerült angolul és magyarul nyüstölnünk, szomorúan érintett bennünket a tény, hogy a világszínvonalú, az eredeti szinkronszínészekkel felvett honi változatra idén nem futott keret az EA büdzséjéből – jó eséllyel ez annak is köszönhető, hogy itthon majdhogynem ciki eredeti szoftvert vásárolni. Természetesen a magyar felirat most sem marad el – Tóth Tamás Boldizsár zseniális szójátékai, ferdítései pedig akkor is mosolyt csalhatnak a rajongók arcára, ha ezúttal mindezt nem halljuk, csak olvashatják. Ez azonban csekély vigasz – az angol színészek ugyanis nem vették komolyan a feladatukat: a fontosabb karakterek (köztük Harry, Piton és Dumbledore is) a filmtől eltérő hangon szólalnak meg, ráadásul az őket alakító emberek borzasztóan félvállról veszik az egész feladatot, de még a stáb nagy része is, akik a sorozatból ruccantak át, gyakran hadarnak, vagy szimplán csak felolvassák, amit eléjük raktak. Ez azonban nem vesz el a külön CD-n is kiadott, kifejezetten a játékhoz komponált muzsika elképesztő, már-már elementáris erejéből. A zeneszerző James Hannigan nem az egyszerű utat választotta, vagyis nem a filmbeli témákat variálta meg minimálisan, hanem fogta a '45 óta létező Philharmonia Orchestrát, és saját nagyszabású muzsikát kreált a szoftver alá, amelyhez fogható minőségi zenével nagyon ritkán találkozhatunk, pláne egy mozifilm adaptációjában.

## KONKLÚZIÓ

Őszintén szólva teljesen értetlenül állunk a legújabb Harry Potter játék előtt. Az előző részt is rohamtempóban fejlesztette az Electronic Arts egyik csapata, ám a két évvel ezelőtti alkotás mégis szinte minden elemében megújította a szériát – most kaptak hat hónap pluszt, amely idő alatt jó eséllyel a termék valamelyik fejes széfjében pihent, várva a filmet legyártó stúdió zöld lámpa jelzését. A lehető legostobább módon beleerőszakolt történet, a hihetetlenül rövid játékidő, és az alacsony újrajátszhatósági ráta miatt nem is nagyon tudjuk, kinek lehetne jó szívvel ajánlani. A rajongók bizonyára vérszemet kapnak a gyatra sztorivezetés és a kaland hossza miatt, a történetet nem ismerőknek pedig fogalmuk sem lesz, mit miért cselekednek. Talán a kisebb gyermekek jól elszórakozhatnak a tényleg túlságosan is leegyszerűsített epizóddal – számukra azonban a történet sötétsége miatt nem ajánlott.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »60% |
| HANG ÉS ZENE» | »70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »60% |

www.pcguru.hu/1288

»Hiába volt rá hat hónappal több - az új Harry Potter játék még az elődjét sem tudta behozni. Szórakoztató, de nem árt ismerni a regényt - különben nem értesz meg semmit.

**PRO** »Remek zene és nyomokban felfedezhető a könyv hangulata, plusz van kviddics!

**KONTRA** »Néhány karakter szinkronja borzalmas, egérgyilkos irányítás, követhetetlen a sztori.

**»65%«**

»Harry Potter és a Félvér Herceg«

# BATTLEFIELD 1943

»fejlesztő: Electronic Arts »kiadó: Dice »web: www.battlefield1943.com

## Még egy menet...

**Nagyon beindult a Battlefield gépezet ebben a hónapban. A BF Heroes mellé megérkezett a Battlefield 1943 is, melyet elsőként Xbox 360-on sikerült tesztelnünk. Sajnos ez a változat már nem ingyenes, a két játékban csupán annyi a közös, hogy ez a rész is kizárólag letölthető formában kerül terjesztésre, méghozzá egy roppant barátságos, közel 3500 forintos áron.**

írta» CHRIS

»Battlefield 1942 + rombolható környezet és korszerű grafika? Ölni tudnánk érte

Miközben már a Battlefield rajongók sem tudják követni a márkanév alatt megjelent játékok számát, mi azért igyekszünk képben maradni. Ezúttal is egy újabb évszám található a cím mellett, lássuk, miben tér el a többitől. Először is a BF43 a legelső Battlefield játék alapjaira épül, ami azt jelenti, hogy három pályát tartalmaz, melyeket minden Battlefield játékok alfájából, az 1942-ből emeltek át. Az évszám – minő furcsán is hangzik – ezúttal 1943, tehát ismét a második világháborúba látogatunk el, a kor fegyvereivel a hónunk, tankjaival és repülőgépeivel pedig a hátsónk alatt.

### BATTLEFIELD LIGHT

Ahogy említettük, három pálya található a játékban. Ezek a térképek az alapjáték legnépszerűbb darabjai voltak, mindegyik egy-egy csendes-óceáni ütközet főbb helyszíne. Nevezetesen a Wake Island (ami az eredeti demóban is helyet kapott), Iwo Jima és a Guadal Canal. Miután a játékosok pár nap alatt elérték a 43 millió halottat (ez nagyjából másfél hétig tartott) a kiadó megjelentetett még egy bónusz pályát a játékhoz, de sajnos ezzel együtt is jogosan húzhatjuk a szánkat a kevéske tartalom miatt. Bár a három pálya valóban a legjobbak közül való, sajnos tíz-tizenöt meccs után már unalmassá válik, főképp úgy, hogy szinte semmilyen jutalomrendszer nem ösztönzi a játékost a folytatásra. Pedig igenis szükség van jutalmazásra, egy célra, amiért küzdhetünk. Szükségünk van kibontható fegyverekre, rangfokozatunk növekedésével elérhető privilégiumokra, amik sok más FPS multiplayer módjának gerincét képezik, a Battlefield 1943-ból mégis hiányoznak. Ami van, az csupán egy tapasztalati pontrendszer szintlépéssel megáldva, ahol a jutalom csak erkölcsileg lehet a miénk.

### HÁROM A DICE IGAZSÁG

Nem csupán a pályák számán érezhető a fent említett Light íz, hanem a választható felszere-

»Vajon ciki hátba lőni valakit, aki éppen egy tankot akar eloltani?

»Ritka eseménynek lehetünk szemtanúi: valaki sikeres bombatalálatot vitt be...

lések listáján is. A Battlefield 1943-ban csupán három kaszttal indulhatunk neki a háborúnak (az eredetiben ez a szám öt volt), s bár ezek többé-kevésbé kielégítik az igényeket, mégsem nyújtják a változatosságban rejlő gyönyörűséget. Az első felszereléssel a gyalogság ellen vehetjük fel a harcot, nagy hatótávolságú M1-es karabéllyal és puskagránáttal. Fegyverünk roppant hatékony és talán egy kicsit talán túl erős is. Azután ott van személyes kedvencünk, a tankelhárítós figura, aki automata gépfegyverrel és páncéltörőjével vág utat a dzsungelekben, végül pedig a sunyi orvlövész, akit előszeretettel késelünk hátba, miközben a messzi távolt fürkészi célpontok után. Vezethető járműtípusokból is hármat találhatunk – nagyon hiányoltuk az eredetiben megtalálható önjáró üteget, azaz a minitüzérséget. Először is ott a hagyományos tank, amit a többi járművel ellentétben sem külső kameraállásból, sem belsőből nem túl nagy öröm vezetni, ugyanis ha külső kamerára váltunk, akkor a célzás és a lövés okozhat fennakadást, utóbbi esetben pedig kettőt sem látunk környezetünkből, s ilyenkor persze bárki bármilyen vicces dolgot ragaszthat a tankunkra (például két köteg dinamitot...). Akad még gyors közlekedésre alkalmas terepjáró, amivel három ember furikázhat villámgyorsan, de ne reménykedjünk, hogy valakinek lesz annyi esze, hogy felvegyen minket, és sajnos ez irányú igényünket sem lehet jelezni semmilyen módon a Battlefield 1943-ban (hacsak a TV-vel való „várjá' má' meg!" kiabálás nem annak számít). Végezetül pedig ott a vadászrepülőgép, amivel géppuskázhatjuk a növényzet alatt meglapuló gyalogságot, vagy bombázhatunk, ami hasonlóképp nehéz, mint a 2002-es változatban (nálunk heves ujjongás követte az első így szerzett fraget, az arány nagyjából tíz ledobásból egy gyilok). A hasonlóan használhatatlan fegyver, amivel soha senkit nem lehet megölni, az a gránát. Ezzel az eszközzel az a gond, hogy eldobás után kb. 200 métert repül (talán az erős széljárás az oka), és szinte kizárt, hogy ott landoljon, ahová eredetileg szántuk. Ráadásul a sebzése is kicsi, akárcsak a tankok ütege, amivel akár három-négy malacot is bele kell ereszteni szerencsétlen gyalogosokba, mielőtt feladják az élet utolsó fonalába való erős kapaszkodást. Bár ezek a kijelentések szőrszálhasogatásnak tűnhetnek a részünkről, higgyétek el, nagyon bosszantóak tudnak lenni egy izgalmas meccs folyamán.

»Végre már nem csak a Bad Companyban lehet földig rombolni a környezetet. Remélhetőleg a többi játék is eltanulja a Dice-tól ezt a nagyszerű megoldást. Rombolást mindenkinek!«

## SZAKASZ VIIIGYÁZZ!

Hasonlóan bosszantó elem a játékon belül található szakaszrendszer. Mert ugye az ilyen stílusú programokat a legjobb a haverokkal együtt játszani, amire szerencsére lehetőséget is biztosít nekünk a BF43 – négy főben maximalizálja a játékosok számát egy szakaszon belül. Igen ám, de hiába jövünk össze négyen, ha fél órába telik a játéknak olyan szervert találni, ahol van négy szabad hely, és még ha be is kerülünk, nagy valószínűséggel szétdobál minket a rendszer a két szemben álló félhez, és ennek köszönhetően jól megpecsételhetjük barátságunkat az egymáson szerzett killek utáni anyázással. Sajnos a Battlefield 2-ben megismert parancsnoki rendszernek csak halvány nyomát találni a játékban, a szakaszvezetők ugyan adhatnak utasítást zászlók foglalására, de ez általában az égvilágon senkit nem érdekel.

## ROSSZ TÁRSASÁGBAN

Hogy ne csupa nyavalygást olvassatok a Battlefield 1943-ról, legyen szó a játék legnagyobb pozitívumáról is, ami a grafikában és az alatta dolgozó motorban érhető tetten. A játék szívét a Bad Company című játékban bemutatkozó Frostbite engine alkotja, ami a Dice saját készítésű rendszere. Azon kívül, hogy döbbenetesen pazar látványt varázsol a képernyőre, támogatja a tereprombolást is, aminek köszönhetően minden házfalat és fát ledönthetünk a környéken ha elegendő robbanóanyaggal vagyunk felszerelkezve, vagy ha több tonnás lánctalpast vezetünk. Így aztán sosem érezhetjük magunkat biztonságban egy ablak vagy egy sarok mögött, s a Battlefield előző részeiben megszokott és berögződött mozdulatainknak sem vesszük már sok hasznát (gyakori hiba, mikor egy tankot akarunk lelőni és visszabújunk a ház sarka mögé újratölteni a rakétavetőt). Ez persze csak az első pár órában okozhat kellemetlen meglepetéseket, ha megszokjuk az új módit akkor tényleg élmény lesz harcolni a virtuális terepen. Ugyancsak csillagos ötöst érdemelnek a hanghatások, melyek eszméletlen atmoszférát varázsolnak a látvány köré. A fejünk felett elhúzó vadászgépek hangjai soha egyetlen második világháborús játékban nem voltak ilyen életszerűek, a fegyverropogások pedig pillanatok alatt feltüzelik a legkedvetlenebb veteránt is. Hangulatban a játék alaposan odateszi magát, tökéletes ízelítőt ad az idén érkező utolsó Battlefield játékból, a Bad Company 2-ből.

## EGY GOLDEN AXE ÉS EGY PAC-MAN ÁRÁÉRT

Röviden összefoglalva lehetett volna jobb, a hibákat nélkülöző játék a Battlefield 1943, de az árát összevetve a kapott tartalommal pozitív irányba billen a mérlegünk. Az biztos, hogy a BF43 megváltoztatta az Xbox Live Arcade játékokról alkotott képet, amiről nagyjából eddig annyit sejthettek a laikusok (illetve a megrögzött PC-sek), hogy Pac-Man klónok és Tetrisek gyűjtőhelye. Örömmel vennénk hasonló próbálkozásokat más kiadóktól is, nem csupán térkép- és kiegészítőcsomagokat. Bízzunk benne, hogy a jövőben még több ilyen árfekvésű, de kevésbé frusztráló játékot üdvözölhetünk majd a „netes piacon".«

»Battlefield 1943«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »70% |

www.pcguru.hu/1560

»Nagyon látványos, jó vele játszani, csak azok a frányа bugok ne lennének. Reméljük, hogy az első patchek megoldást jelentenek a frusztráló hibákra.

»CHRIS

**PRO** »Hihetetlen látványorgia, a rombolható környezetet pedig elsőként vizsgálhatjuk majd meg PC-n.

**KONTRA** »Rengeteg bug, leegyszerűsített játékmenet és a jutalmazás teljes hiánya.

»78%«

# ANNO 1404

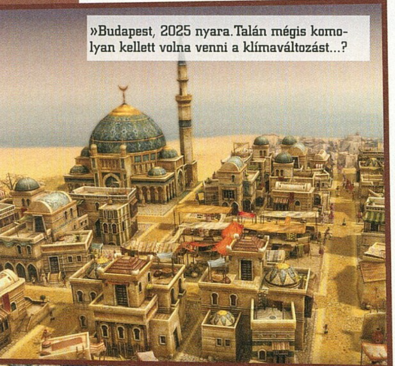
»fejlesztő: Related Design »kiadó: Ubisoft
»web: anno.uk.ubi.com/pc

»gépigény: 3 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 6 GB HDD

## Búcsúzz el, kapitány, hosszú útra kélsz!

**A latin szentencia szerint navigare necesse est, azaz hajózni szükséges - főleg, ha a világtérképen még túl sok a fehér folt, és ha a mesés kelet csodás kincsekkel csábít. Vitorlát bonts, irány az ismeretlen, sok-sok óra kaland és izgalom vár rád, no meg a felfedezés öröme. Lépj a fedélzetre, tarts velünk utunkon!**

írta» ]{REDENC



»Budapest, 2025 nyara. Talán mégis komolyan kellett volna venni a klímaváltozást...?

Tizenötödik század. Az emberi történelem egyik legizgalmasabb fejezete. A felfedezések kora, a quattrocento, a kora reneszánsz érája. Birodalmak születése és bukása, véres háborúk, csodálatos nők és férfiúk, sorsfordító idők. A Blue Byte és a Related Design koprodukciójában mindezt átélhetjük úgy, hogy az Anno franchise szerelmesei is új élményekkel gazdagodhatnak annak ellenére, hogy az alapok változatlanok, aki pedig most ismerkedik akár ezzel a szériával, akár a hajózós, birodalomépítős, gazdasági alapokra helyezett valós idejű stratégia műfajával, az keresve se találhatna a piacon jobb alanyt ehhez. Vágjunk bele tehát a kalandokba, hadd indokoljam meg e dicsérő szavakat, és hadd árnyaljam a képet a végső ítélet kimondásáig.

### ISTENNÉ VÁLNI CSAK TANULÁSSAL LEHET

Az Anno alapjai a klasszikus sémát követik: van egy kezdetben üres játéktér, ezen ki kell építened egy várost, mégpedig a gazdasági folyamatok, láncolatok kialakításával, és a település fejlesztésével. Először csak viskókat pakolhatsz le parasztokkal, ellátásukhoz pedig halászkunyhókat, majd jöhet az almabor és a templom, így lassan polgárokká válnak embereid, ám nekik már ruha is kell, és így tovább. A szó szerint egzotikus ízt az csempészi a játékba, hogy a harmadik fázisban, a patríciusok számára fűszert is kell biztosítanod, és ilyet csak a mesés keleten lehet termeszteni (ami egyébként itt délen van). Miután a pálya maga egy hatalmas óceán, benne rengeteg szigettel, fel kell fedezned a világot, el kell nyerned a muszlimok bizalmát, és meg is kezdheted a gyarmatosítást, ami után a megfelelő kereskedelmi útvonalak kiépítésével máris áramolhat kelet minden kincse birodalmadba. Mindez akár egyszerűnek is tűnhet, ám biztosíthatok mindenkit, hogy nem az. A játékot tanulni kell, és csak okos stratégiával, megfontolt lépésekkel, és gyors, határozott döntésekkel lehet elérni az áhított célt. Ez nem a „rusholó" villámstratégiák játéka, de nem is a körökre osztott tempóhoz szokott, egy-egy lépésen órákig gondolkodó sakknagymester karosszéktábornokoké - és nem is az alkalmi játékosoké. Ez adja az Anno igazi ízét, amely több száz órányi (!) játékot ígér, sőt, ez nem is ígéret, bizonyíték, melyre magam vagyok a tanú. Ha leülsz elé, készülj fel rá, hogy kiszakítod magad a tér-idő kontinuumból, márpedig ilyesmire manapság már csak kevés játék képes.

»Még hiányzik az új uszály-strand a mólóról, az ANTSZ engedélyre várnak.

Hogy rögtön belekezdjek a fentebb emlegetett árnyalásba, hadd emeljek ki az előbbi bekezdésből egy részmondatot: „a játékot tanulni kell". Sajnos ehhez a tanuláshoz a készítők a mesebeli lányhoz hasonlóan adtak is segítséget, meg nem is. A kézikönyv egyszerűen használhatatlan, az ilyenre szoktam azt mondani, hogy ezért kár volt akár egy fának is meghalnia. Emiatt aztán felértékelődik a kampánymód, amely más „kollégáihoz" hasonlóan fokozatosan vezet be minket a mechanizmus rejtelmeibe, és tárja fel a játék különféle dimenzióit – ebben viszont hiba nincs, sőt! A srácok olyan sztorit írtak hozzá, és olyan körítést rittyentettek mellé, amelybe nehéz belekötnie a legepebajosabb kritikusnak is. A történet a birodalom uralkodójának betegségével kezdődik, az ő fivére bíz meg minket, mint hűbérest az első feladatokkal, amely egy keresztes hadjárattal folytatódik, és vesz kicsit sablonos, kicsit kiszámítható, mégis sok csavarral megbolondított, a figyelmünket végig fenntartó fordulatokat. Nyolc fejezetre bomlik a kampány, ezeket három nehézségi fokozaton játszhatjuk végig, és bár szerintem igazán a „Hard" mód jelent kihívást, a kezdő kalandozók már az „Easy" beállítással is napokig ellesznek majd, hiszen mindegyikben egyre nagyobb és fejlettebb településeket kell kiépítenünk, miközben különféle küldetéseket is teljesíthetünk. Itt is van azonban morogni valóm: a legtöbb esetben az adott epizód kiértékelésekor szembesülsz vele, hogy nem érted el a maximális pontszámot, mert nem bukkantál rá bizonyos rejtett missziókra, így mindenképp érdemes a fő szálat lezáró utolsó lépés előtt menteni, hogy visszatérhess a játékba, ha a 100%-os teljesítés a célod. A másik gondom a már említett problémából ered: az ötödik felvonásban az egyik feladatom például az volt, hogy gyártsak le tíz tonna „War machines"-t, csakhogy ilyen lehetőséget sehol nem találtam, a játékbeli leírás sem adott ehhez semmiféle tippet, a kézikönyv pedig ugye már a kukában hever; végül félreraktam a kampányt, nekiálltam a szabad játéknak, és ebben derítettem ki (egy teljes szombatot rááldozva), hogy ezt a nyugati civilizáció negyedik fázisában megjelenő nemesek „hozzák magukkal", vagyis akkor lesz a megfelelő termelőüzem elérhető, amint egyik patríciusodból ily figura válik. Ilyenkor gondol elismeréssel az emberfia Sid Meier csapatára: a Civilopediát én minden ilyen műfajú cuccba kötelező elemként iktatnám be...

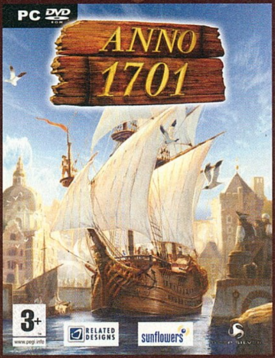
»Több száz óra gondolkodtató szórakozás. Elég kitartó vagy?«

## KIADÓS LAKOMA, DESSZERT NÉLKÜL...

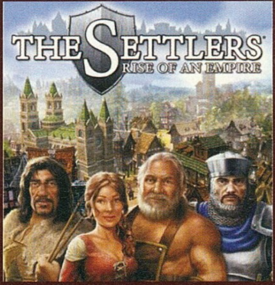
Ha már megemlítettem az imént, nézzünk körül egy kicsit a főmenüben, lehetőségeink tárházában. Van tehát a kampány, van hat szcenárió, azaz előkészített, „előfőzött" pálya, melyen bizonyos feltételeket kell elérnünk, különböző ne-

## »ANNO DOMINI...«

Az Anno franchise tulajdonosa a német Sunflowers Interactive Entertainment Software volt (nekik köszönhetjük a Paraworldöt is), a játék pedig főleg Európában volt népszerű, mintegy ötmilliós eladással. A széria érdekes számozást és tematikát követett: időben haladt visszafelé az emberi történelemben, a sorszámot az utolsó számjegy jelentette, tehát 1701, 1602, 1503 volt a három cím.




Kicsit megkavarja a történetet, hogy az első rész, az első szárnypróbálgatás nyom nélkül tűnt el a süllyesztőben, így a következő kettővel hírnevet szerzett germánok 2006-ban újra elkészíttették a főrészvényesként érdekeltségi körükbe tartozó honfitárs Related Designs csapatával, hazájukban akkor példátlannak számító, 8 millió eurós (!) költségvetésből. Sajnos ezzel túl is vállalták magukat, csődhelyzetbe kerültek, amire a francia Ubisoft reagált elsőként, felvásárolva a céget, a franchise-t, megszerezve a Related Designs 30%-os részvénycsomagját is, így téve teljessé birodalomépítős stratégiai portfóliójukat, hiszen a franciák 2001-ben már bezsákolták a szintén német Blue Byte csapatát is, a Settlers-szériával együtt.




Az Anno 1404 már nemzetközi piacra készült (a tengerentúlon Dawn of Discovery címmel jelent meg), az említett két germán stratégiai „dream team" koprodukciójában, a Ubisoft pénzéből, és bizony ez meg is látszik rajta... «

hézségi fokozatokkal (a legkeményebb hosszú hetekre-hónapokra le fog kötni, garantálom!), illetve a „homokozó", a szabad (a játék terminológiájával „Continuous", folyamatos) játék, amely azonban sokkal mélyebb, mint más hasonló címnél. Itt is megvan ugyanis a három nehézségi szint, ám ezeket te magad is állítgathatod, sőt ha tetszik, győzelmi kondíciókat is beállíthatsz, így akár saját forgatókönyvet írhatsz magadnak elérendő célokkal, miközben mindent, a gépi ellenfelek viselkedésétől a katasztrófák kitörésén át a nyersanyagok elérhetőségéig és persze a pálya méretéig te magad szabsz meg. Egy szóval jellemezve: zseniális. A modern idők bónuszaként pedig rengeteg, egész pontosan 206 (!!!) elérendő achievement vár ránk, ezek összevadászása szintén nem pár órás feladat. Ám valami itt is belerondít a képbe. Sajnos – és ez a legnagyobb szívfájdalmam, csalódásom! – multi nincs, ami a játék egészét tekintve bűn, és ezt azt hiszem, nem is kell magyaráznom annak, aki játszott már akár helyi hálón, akár az interneten ilyesfajta stratégiával, ahol a kincsekben bővelkedő szigetet kaján mosollyal lenyúlhatjuk ellenfelünk elől, és kárörvendőn integethetünk a kolonizálásra küldött hajójának frissen felhúzott kikötőnkből (hogy aztán azt lessük, mikor tér vissza bosszútól fűtve egy egész hadiflottával)... Van ugyan netes „kapu", ám ez csak arra jó, hogy egy ubisoftos hozzáféréssel feltöltsük a hivatalos oldalra az általunk készített képeket, játékmentéseket, és dicsekedjünk az eredményeinkkel, de ugye ez a tipikus „egérút" azon kiadóknak, akik nem akarnak pénzt és időt ölni egy normális többszemélyes játékmód kifejlesztésébe és implementálásba – egy Ubisofttól ennél sokkal többet várnánk...

## ...ÁM A TÁLALÁSTÓL ELÁLL A SZAVAD

Érdemes kicsit belemélyedni magába a játékmechanizmusba, hiszen egy ilyen cím esetében minden ezen áll vagy bukik. Nos, az Anno ezen a téren sem szégyenkezhet: a gazdasági lánc bonyolult (!), rengeteg mindent építhetsz, termelhetsz, bányászhatsz, ráadásul a nyugati és a keleti kultúra természetesen saját technológiai fával bír, és ezek összekapcsolódása (a már

»Nem is tudom, melyik jóképű karakterrel tudnék azonosulni

## »TIPPEK, TRÜKKÖK TANÁCSOK...«

**LASSAN A TESTTEL!**
A házak automatikus fejlesztését leállíthatod, ha a piactérre, majd a megjelenő ablak tetején középen lévő pergamentekercsre kattintasz. Ez főleg a játék elején hasznos, amikor szűkében vagy a nyersanyagoknak, és nem szeretnéd, ha a polgárok „ellopnák" a fát portájuk bővítéséhez, hiszen arra a termelőegységek építéséhez van szükséged. Persze ne felejtsd el e rendelkezést visszavonni, ha már elég erőforrásod van!

**KERESKEDELMI ALAPOK**
A játék fontos részét képezi a kereskedés. Ha a kikötődre klikkelsz, a legalsó fülön beállíthatod, mit és mennyit vásárolnál/adnál el, a többit az MI intézi, így például keleten biztosíthatod, hogy mindig legyen a fejlődéshez szükséges szerszám anélkül, hogy pénzt zabáló ipart építenél ki ezen erőforrás megtermelésére. Kompenzálásként eladhatod a felesleges javakat, így pénzednél maradhatsz.

**A BECSÜLETHEZ NEM KELL EGYENRUHA**
Érdemes elvállalni szövetségeseid küldetését, mert ezek jutalma pénz, nyersanyag vagy késztermék, illetve „becsületpont". Utóbbiak fontosak, ugyanis ezekből vehetsz különféle nagyon fontos cuccokat, a keleti népekkel való kapcsolat növelésére szolgáló ajándékoktól a hajóidra és épületeidre ható bónuszokon át különféle magokig, melyek segítségével ott is megtermelhetsz egy adott növényt, ahol arra amúgy a természet nem kínál lehetőséget.

**SPÓROLÁS A LELKE MINDENNEK**
Fontos, hogy adott esetben leállítsd az éppen tárolókapacitás vagy alapanyag híján „hesszelő" termelőegységeket, mert így a fenntartási költség minimalizálódik, ami jótékony hatással lesz a büdzsédre. Ha dinamikusan használod ezt a lehetőséget, stabilabb pénzügyi helyzetet teremthetsz.

**AZ ADÓ AZ JÓ...**
Az F12 lenyomására előhívhatsz egy ablakot, melyben áttekintheted városaid egyenlegét. Természetesen a csak ipari célt szolgáló szigetek mínuszban lesznek a fenntartási költségek miatt, ám ezt a lakott földdarabok adóbevételei kiegyenlítik. Lényeges azonban, hogy ez valóban megtörténjen, azaz polgáraid többet fizessenek be, mint amennyit az ipar felemészt (ha kell, emeld meg az adót picit). Ne feledd: mindig csak az igényeket elégítsd ki, a felesleget pedig add el!«

## »CSUDÁS CSOMAG«

Manapság már természetesek a gyűjtői kiadások, és néha bizony előfordul, hogy tényleg igazi csemegéket kínálnak a kiadók – tehát nem csupán egy fémdobozt, esetleg egy műanyagbábut kapunk, hanem valódi ínyencségekkel telepakolt kis csomagocskát. Ilyen az Anno 1404 pakkja is, amely gyönyörű, fa kincsesládikában érkezik, benne a „szokásos cuccok" (a játék, bónusz DVD, hetvenkét oldalas gusztusos művészeti album) mellett egy panorámaposztert, egy kis zacskó mandulát, és egy antik hatású iránytűt találunk, mindezt külföldön harminc fontért, azaz tízezer forint körül szerezhetjük be (idehaza 8000 Ft a sima kiadás, szóval érdemes mindenkinek elgondolkodnia). Jelentem, a rendelésem már úton van...

említett fűszer, vagy az indigó, mely a könyvek előállításához kell) egészen izgalmas dimenzióba emeli a játékot, ahol két eltérő szálat kell észben és kézben tartanod, összehangolnod és menedzselned. Mindeközben szövetségeseid időről időre küldetésekkel látnak el, különleges lehetőségekre bukkanhatsz felfedezéseid közben (nagyon hiányzik a lélekvesztőkről az automatikus felderítés lehetősége!), a kelet kincseivel megrakott hajóidra pedig kalózok lesnek (sajnos a csatározás a játék komplexitásához mérten borzasztóan sekélyes), így még akkor sem ül le a játék, ha épp arra vársz, hogy a frissen megépült varrodád ellássa ruhával polgáraidat, és azok „szintet lépjenek". És ez nagyon fontos, bár hozzáteszem, így is lesznek pillanatok, amikor rátenyerelsz az időpörgető gombra, de ez a műfaj velejárója, ám hangsúlyozom: a fejlesztők mindent megtettek, hogy ezt minimalizálják, és ezért dicséret illeti őket. A kezelőfelület mindehhez nagyszerű partner, és ez ismét csak sarokpontja az efféle játékoknak. Alapvetően csak a legszükségesebb gombok és kijelzők vannak a képernyőn, tehát a játéktér jelentős része a miénk. Ráadásul van itt változtatható és testre szabható, illetve külön gombra megjeleníthető elem is, jobb gombos gyorsmenü, plusz rengeteg előre definiált és átírható funkcióbillentyű, így némi rutinnal pikk-pakk elénk kerül a megfelelő információ. Külön kiemelem a kereskedelmi útvonalak rendkívül intuitív és frappáns felületét, ahol pár kattintással villámgyorsan megszervezhetjük hajóink mozgását. Van azért valami, ami hiányzott nekem: a különféle szűrők, amelyekkel mondjuk elrejthettem vagy kiemelhettem volna bizonyos épületeket, illetve részletesebb statisztikák adott játékelemekről, ám itt már nyilván a szimuláció mélységéről beszélünk, és az Anno megpróbál csendesebb vizeken haladni, az átlagjátékosnak kedvezni, akit elriasztanának a súlyos, több oldalas táblázatok. Túlélhető, megszokható, megtanulható, de azért én a hangsúlyt mégiscsak fennhagyom. Az interfész egyfajta kapocs a mechanizmus és a megjelenés között, így meg is érkeztünk a népszerű nevén audiovizuális részlegbe – amely közelít a tökéleteshez, és ezt őszintén mondom. A látvány lenyűgöző, az utóbbi évek egyik legszebb stratégiájáról beszélünk, igaz, a maximális élvezethez izmosabb gép kell, de elég jól finomhangolható az egész. Fantasztikus a hangulat, melyet az autentikus megjelenés, a legapróbb részletekre kiterjedő animációk, illetve a hangok és zene teremtenek meg, legyen szó a nyugati (a középkori Európát idéző) vagy a keleti (legfőképp arab elemekből építkező) kultúráról. Az F1 lenyomásával előcsalható „képeslapltávány" már csak hab a tortán: ilyenkor eltűnik a kezelőfelület, és a föld fölé helyezett kamerával suhanhatunk, mintegy varázsszőnyegen, élettel teli településeink felett. Mindehhez teljes és minőségében első osztályú (!) szinkront kapunk, ráadásul a sztorimód karakterei annyira jól el vannak találva, hogy már-már filmszerű élményben van részünk.

### HAJÓZNI KÖTELEZŐ!

Hajónk lassan (hm, épp oly lassan, mint a mentés/visszatöltés folyamata – vagy csak én voltam türelmetlen?) befut a kikötőbe, így ideje számvetést készítenünk. Az Anno 1404 műfaja egyik legjobb képviselője, a türelmes, nyugodt stratégáknak tiszta szívvel ajánlható, és bár bele lehet kötni több ponton is, nagyszerűségét látva igazán csak a többszemélyes játékmód hiányzik belőle, mert bármennyire is jó az MI, azért mégiscsak humán ellenfelekkel szemben mutathatnánk meg, ki a kapitány a hídon. Aki azonban megelégszik a szólista mókával, azt a hosszú hadjárat, a sok kihívást nyújtó szcenáriók, a saját ízlés szerint paraméterezhető szabad játék hosszú-hosszú időre le fogják kötni. Ár/érték arányát, szavatosságát, gazdag tartalmát és pompás tálalását tekintve tehát ez a cím jelenleg a legjobb befektetés, amit a pénzedért kapsz, bizton kihúzhatod vele az időt 1305-ig...«

»Kalóz már megint nincs, de persze uncsi diplomata az lehetek.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »94% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »88% |

www.pcguru.hu/1432

»Sok száz órányi gondolkodva legózás, rengeteg lehetőség, csodás körítéssel. Sajnos kevés támogatással, így tényleg csak a türelmes és a műfajban picit már jártas stratégáknak ajánlható.

**PRO**
»Audiovizuális orgazmus, komplex, addiktív, sok-sok órányi játék, ezernyi bónusszal.

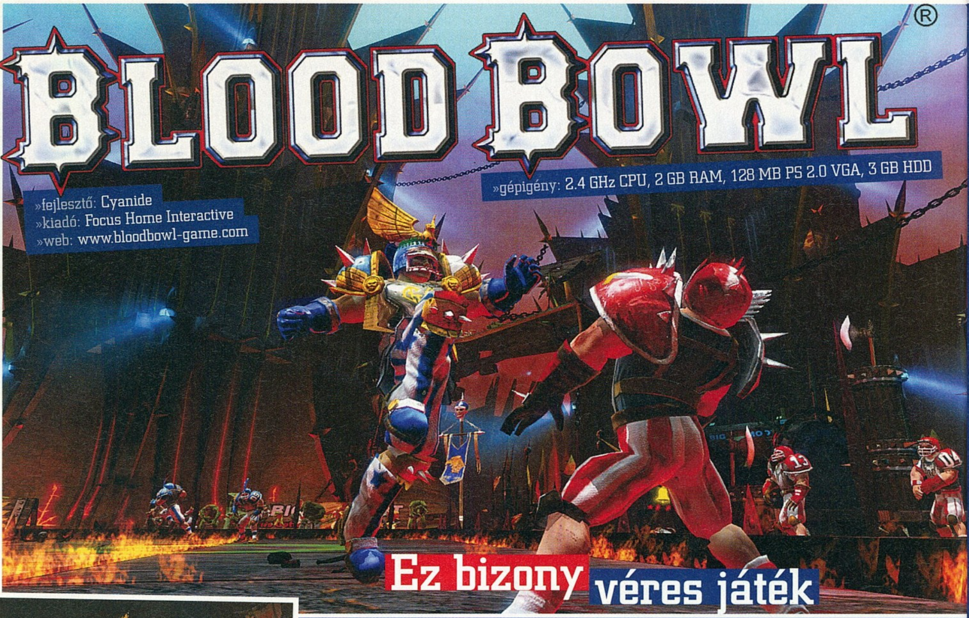
**KONTRA**
»Nehezen adja meg magát (a kézikönyv 0!), nincs multi, lassú töltések, a harci rész lapos.

**»88%«**

# BLOOD BOWL®

»fejlesztő: Cyanide
»kiadó: Focus Home Interactive
»web: www.bloodbowl-game.com

»gépigény: 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB PS 2.0 VGA, 3 GB HDD



## Ez bizony véres játék

**A Cyanide nem először visz minket egy kis időutazásra, a hajdanán Gurus teljes játékként is feltűnő Chaos League készítői megkapták a stílus ősapjának, a Warhammer Blood Bowlnak a jogait, és ettől mintha megtáltosodtak volna.**

írta» NIGHTBAGOLY

»Az áramvonalas frizura elengedhetetlen ebben a sportban.

»A túlerő egészen új értelmet nyer a játékban

Jó estét, jó szurkolást kedves olvasóink – kezdhetnénk stílszerűen, hiszen a Blood Bowl afféle átmenet az amerikai foci, és a vér(m)es hangulatú Warhammer Fantasy Battle között. Miután az eredeti táblás változatnak a 80'-as évekbeli megjelenése óta is töretlen a népszerűsége, enyhén szólva sem kis fába vágta a fejszéjét a csapat a játék elkészítésével – aggodalomra azonban nincs okunk, hiszen annyit már most is elárulhatunk, hogy a fiúk jól oldották meg a dolgot.

### TOUCHDOWN

Térjünk is a lényegre: A Blood Bowlban két úton lehet győzni: az egyikben kiválasztott csapatunkkal átvágunk a pályán, és a tojáslabdát az ellenfél vonalán túl a földre helyezzük, míg a másikban nem törődünk a labdával, és elsődleges célunk mindenkit játékképtelenné varázsolni a rendelkezésre álló két félidő alatt. Mint újdonsült edző, kezdő keretünkből játékosokat kell magunknak vásárolnunk. A sportegyesületünk maximum 16 fős brigáddal rendelkezhet – ebből 11 az, aki aktívan részt vesz a küzdelemben. Minden fajnál (emberek, orkok, törpök, gyíkemberek, skavenek, goblinok, erdei tündék és káosz) megvannak a különböző posztok, úgymint elkapó, dobó, rohamozó, de az összesnél vásárolhatunk mezőnyjátékosokat is, akiket bármilyen feladatra alkalmazhatunk, természetesen jelentősen kisebb hatásfokkal, mint specialista társaikat. Miután a meccsek közben a sérülés, illetve a halál (!) is elég sűrű vendég, szinte minden forduló után vásárolhatunk magunknak újabb csapattagokat, sőt, olykor előfordul az is, hogy egy-egy magasabb szintű sztár is megfordul a választható figurák között. Igen, magasabb szintű, hiszen a Blood Bowl meccsei során a látványosabb megmozdulásokért – tökéletes passzok, sérülés, vagy éppenséggel halál okozása – hőseink tapasztalati pontokat kapnak, amelyekből ha összegyűlik egy adott mennyiség, új képességet, vagy – jó dobás után – új tulajdonságpontot választhatunk. Míg a képességek zömmel magukért beszélnek, addig a képességpontok főképp a szerepjátékokból lehetnek ismerősek: minden sportoló rendelkezik erővel, ügyességgel, mozgással és páncéllal - ezek befolyásolják a különböző akcióit, valamint a reakcióit az ellenfél cselekedeteire. A főmenü után két mód áll rendelkezésünkre: az egyik az úgynevezett rohamozó, amelyben többek között olyan vérlázító dolgok is helyet kapnak, mint a valós idejű mód, illetve a minijáték képében érkező karakteredzés a meccsek előtt. Bár a fejlesztők mindent elkövettek

»A játék magyarításához első ránézésre az itthon fénymásolatként terjedő trollbarlangos szabálykönyvet használta fel a terjesztő – az eredmény pedig magáért beszél.«

»Az ork játékosok nem kímélik az ellenfelek „lágyabb” részeit sem.

## »A TÁRSASJÁTÉK«

Az eredeti Blood Bowl táblás játékot Jervis Johnson tervezte a brit Games Workshop számára, és 1987-ben került az üzletek polcaira. A pofonegyszerű ötleten alapuló, ám mégis kellően komplex szabályzattal bíró játék egyetlen célja az volt, hogy azok számára is ismertté varázsolja a Warhammer világát, akiket a drága figurák, és a terepasztal kellékek esetleg elriasztottak volna. Jervis ötlete az volt, hogy a már akkor is hihetetlenül népszerű amerikai focit, és a Warhammer humoros, véres világát ötvözze - ez a terv pedig maradéktalanul bejött, ráadásul azok is megtalálhatták a számításaikat, akik imádtak miniatűrökkel foglalkozni: a kezdőcsomagban levő figurák ugyanis csak festék, és hatalmas türelem által váltak színessé A táblás változat a mai napig hatalmas siker, a szabálykönyvet pedig hivatalos, és nem hivatalos fordításban több tucat országban fellelhetjük.«

azért, hogy real time is élvezhetővé varázsolják terméküket, a több mint húsz esztendős szabályzatot nem erre hegyezték ki, innentől fogva pedig maximum mazochistáknak ajánljuk: sok-sok képesség értelmét veszíti, és hiába a kötelezőnek tekinthető space-szel előhozható pillanatállj, a körökre osztottság hiánya gyakorlatilag kivégzi a játékot. A másik mód természetesen a klasszikus táblás megoldás, igazából itt érződik, hogy egy több évtizedes végletekig csiszolt szabályrendszer nyugszik a szoftver lelkében – amelyet sajnos nem nagyon tudunk megtanulni.

### EGYBŐL A MÉLY VÍZBE

Őszinte leszek, nem tudom, hogyan lehetett volna teljesen érthetővé varázsolni egy laikus számára is a program szabályait, az azonban biztos, hogy a fejlesztők megoldása nem az igazi. A honosított kézikönyv alig pár oldal – a több mint 100 oldalas szabálykönyv után igencsak vékonyka –, ráadásul tele van hibával: az oldalszámok elírása még csak-csak, de néhány dolog más fordítást kapott, mint ami a szoftverben van, sőt, előfordul angolul hagyott rész, és rossz helyre másolt szövegtöredék is. Most mondhatnátok, hogy a tutorial még segíthet – de nem fog, hiszen a betanulás pont arra elég, hogy teljesen összezavarja az embert. Két megoldás áll a próbálkozó előtt: vagy letölti (amelyet legálisan megtehet, link is van a kézikönyvben) a szabálykönyvet és alaposan áttanulmányozza, vagy fogja magát, nekiáll játszani, és megpróbál saját maga rájönni a dolgokra. Ez utóbbi lehet, hogy remekül működik egy olyan szoftverben, amelyet pár hónap alatt dobtak össze, de a Blood Bowlban a klasszikus örökség miatt hatalmas kitartást igényel: sokszor megesik majd, hogy nem érted, mi miért történik (miért szenvedsz el körvesztést, miért sérül le a játékosod), ráadásul az AI sem bánik kesztyűs kézzel a próbálkozóval. Noha állítólag nem csal, a legváratlanabb pillanatban történhetnek furcsa dolgok, amelyekre a laikus nem nagyon talál épkézláb magyarázatot, hiszen a „szerencséje volt” kifogás egy meccsen hét-nyolc alkalom után már több mint gyanús. Ettől függetlenül a befektetett energia megtérül az órák múlásával, és garantálom, hogy a sok elfenekelés után legalább akkora eufóriát jelent majd egy döntetlen – ne adj isten egy győzelem –, mintha az ember egyszerre játszotta volna végig a Madden elmúlt öt-hat részét.

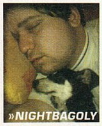
### TÉRKÉP E TÁJ?

A program mozgatásáért felelős motor derekasan megállja a helyét, ráadásul, talán először a játéktörténelemben, a mostanság mindenhol alkalmazott műanyagos csillogás is helytálló, elvégre műanyag figurák elevenednek meg a monitorainkon. A karakterek jól néznek ki, igaz, meglehetősen kevés mozgást tudnak, de azok legalább jellegzetesek, és jól elkülönülnek a fajok között. Az arénák igencsak vegyesek, némelyikük nagyon jól néz ki, mások csak az elmegy kategóriát ostromolhatják. A szabályrendszer adaptálása viszont mesterire sikerült, bárki, aki véletlenül már találkozott a hazánkban is korrekt rajongótábornak örvendő vérfocival, hamar otthon érezheti majd magát. Az egyedüli problémát – a hihetetlenül egysíkúan gondolkozó, és a tudását furcsa dobásokkal pótló mesterséges intelligencián kívül – a beállítások lehetőségének alacsony száma, és a szoftver gépigénye jelenti. Sajnos nem kapcsolhatók le a különböző visszajátszások, nem gyorsíthatóak az animációk, így egy meccs zöme abból áll, hogy a pár kör alatt megunható és önismétlő mozgássorozatokat nézzük, nem pedig a taktikánkat élesítjük. E mellé pedig, ahogyan azt már említettem, egy ma bőven átlag felettinek mondható kétmagos, négy giga RAMos gépen is borzasztóan sokat tölt a szoftver a meccs előtt – minimum két-három perc azzal megy el, hogy a hangulatos, ám kevés koncepciórajzot bambuljuk ahelyett, hogy játszanánk. Szót érdemel a Blood Bowl zenei része is, amely nincs éppen a topon: a témát mintha a Battlefield 1942-ből lopták volna, a meccsek alatt beszélő kommentátorok 20-30 mondata pedig minimum öt, maximum tíz meccs után garantáltan az idegeire mehet bárkinek. Ezek azonban olyan apróságok, amelyek hamar elfelejtődnek, és az ember azon kapja magát, hogy csak még egy meccs felkiáltással hajnali négyig játszott, mondjuk a leadás napján is. A remek szabályrendszer, és a végtelenségig variálható taktika pedig főképp a többjátékos ligákban domborít, amelyeket kiválóan kidolgoztak. Az internetes versenyek nagyszerű élményt nyújtanak, és kellően addiktívak, és ahogy az ember próbálja meccsről meccsre fejlődő csapatát hús-vér játékosok ellen is kipróbálni, az utánozhatatlan. Ez pedig megfelelhet amolyan végszónak is: a Blood Bowl ugyanazt az élményt hozza, mint az asztalos változata, cserébe nem kerül több száz dollárba egy alapcsapat, ráadásul az interneten jelentősen könnyebb ellenfelet találni, mint a drasztikusan fogyatkozó szerepjátékos klubokban várni kihívóra. Ha unod a mostani játékok pörgését, és úgy érzed, a reflexeid helyett az agyaddal is tudsz babérokat szerezni, a Blood Bowl a te játékod.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »70% |
| HANG ÉS ZENE» | »60% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/934

»Azok számára, akik nem ismerik a szabályokat, az első pár óra pokol lesz - amint azonban beleszokik az ember, letenni is esélytelen!

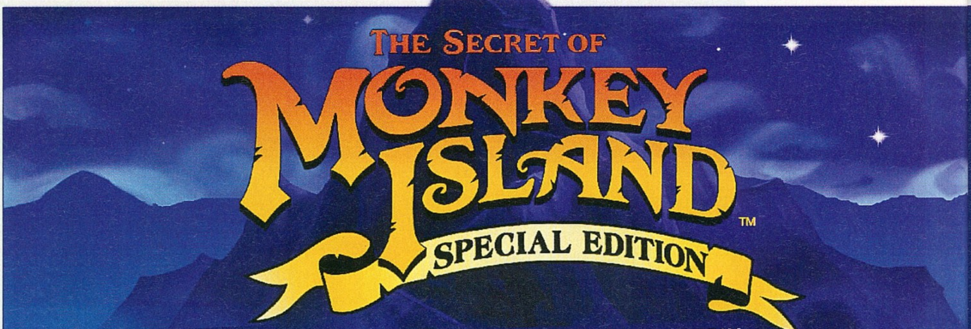


»NIGHTBAGOLY

**PRO**
»A táblás változat remek adaptációja, muris hangulat, végtelen újrajátszhatóság

**KONTRA**
»A gép sokszor gyanúsan cselekszik, a tutorial használhatatlan, rengeteget tölt indokolatlanul

**»75%«**




»fejlesztő: LucasArts
»kiadó: LucasArts
»web: www.lucasarts.com/games/monkeyisland/

»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 2 GB HDD

# A legenda újjáéledt!

**Ifjú olvasóink sokszor talán unják már, amikor a hozzám hasonló ipartörténeti műemlékek felemlegetik boldog ifjúságuk kilobyte-okban mért „bezzeg a mi időnkben" éveit. Nos, a LucasArts valamely eltévedt, ám ezen döntése miatt élete végéig imádságos könyvünk kézzel írt lapjaira került potentátjának hála most ők is átélhetik a csodát, amely képes volt örök időre rabul ejteni minket...**

írta» ]{REDENC

Visszatért „A" játék, amely elindította a George Lucas-féle vállalkozás kalandrészlegének aranykorszakát. A Ron Gilbert fejéből kipattant, és Tim Schafer, valamint Dave Grossman segítségével életre keltett történet ifjú főszereplője, Guybrush Threepwood egy képzeletbeli karibi szigetre téved, hogy kalózzá váljon, ám szerencsétlenségére keresztezi egy LeChuck nevű élőholt kalózkapitány terveit, aki szemet vet a földdarab csinos kormányzójára, Elaine Marleyra, kivel hősünk maga is szerelembe esik. És bár e történet oly sok csavart és meglepetést nem tartogat, a zseniálisan kitalált mellékszereplők (az enigmatikus vuduasszony, Herman Toothrot, a kissé ütődött hajótörött, a három egészségmániás kannibál, Stan, a tipikus kereskedőpióca, illetve szedett-vedett legénységünk, Meathook, Otis és Carla, a kardmester), az eszement, nem ritkán földön fetrengős humor, az elvetemült, a játékost néha agyvérzésközeli állapotba kergető feladványok (én szóltam!), no meg a tökéletes (!), Michael Land által komponált zene olyan egységbe forrnak össze, amely a mai napig iránymutató a hasonló műfajjal próbálkozók számára, kiindulási és hivatkozási alap, ipari szabvány, no és feledhetetlen élmény. A megszületése óta eltelt egy híján húsz év alatt számtalanszor elővettem magam is, és bár betéve tudtam az egészet, mégis újra és újra elvarázsolt. Tulajdonképpen egyetlen bajunk lehetett csak vele: a kor grafikai korlátai miatt erős képzelőerő kellett hozzá, hogy az elnagyolt sprite-okat megtöltsük élettel, és bár ezzel nyilván 1990-ben nem volt gondunk (főleg azoknak, akik hozzám hasonlóan a szöveges kalandjátékokon nevelkedtek), a mai technológiák ismeretében már erősebb a kontraszt. Ezzel el is érkeztünk tesztünk leglényegéhez, hiszen a szóban forgó mű ezt az utolsó akadályt rombolja le – nem is akárhogyan!

## KOZMETIKA, EGYETEMI SZINTEN

A TSOMI:SE legnagyobb dobása a játék teljes pompáját kibontó grafika. Elképesztő munkát végeztek a LucasArts szakemberei: minden egyes hátteret újrarajzoltak-festettek úgy, hogy a legapróbb részletekig igyekeztek hűek maradni az eredeti alapokhoz, s tették mindezt HD minőségben, azaz 1080i (1920x1280) felbontásban, így a konzoltulajdonosoknak is szemkápráztató látványban lesz részük – és ez egyáltalán nem túlzás! Egyszerűen bámulatos az egész, ráadásul a lányok-fiúk igyekeztek visszaadni a játék kicsit infantilis báját, tehát nem estek át a ló túloldalára, és nem próbáltak

## »FINOM UTALÁSKÉPPEN?«

**Van egy klasszikus easter egg a játékban: a Majom-szigeten, az óriás majomfej előtt apró totemek állnak, melyek között ott találjuk Sam és Max figuráját. Mint a mellékelt képen is látható, legnagyobb megdöbbenésemre helyettük az új verzióban Csáp koma, a Day of the Tentacle főhőse integet vidáman. Csak nem örök szerelmem felújítása vagy folytatása a következő projekt?!**

„hű, de profik" lenni, inkább a rajzfilmszerű hatásra gyúrtak rá, jelzem, közel hibátlan végeredménnyel. Hasonlóan esetlen az animáció is, amely úgyszintén a régi idők velejárója volt, és számomra (persze ez szubjektív) hozzá tartozik az élményhez. A karakterek tekintetében jól látható, hogy a készítők összedolgoztak a Telltale Games szakijaival, akik ugye most dobták piacra az új „Majom-sziget"-epizódot, így az ott látható figurák köszönnek vissza. Emiatt Elaine spanyol cigánylányból Disney-mesehős lett (engem leginkább a kis hableányra emlékeztet), Guybrush pedig Luke Skywalkerből nyurgább, mafla képű sráccá alakult. Lehet, hogy sokaknak ez nem fog tetszeni, és tény, hogy szokni kell, hiszen alapvetően más karakterek élnek emlékezetünkben, de ez jórészt megint csak egyéni ízlés kérdése. Azt azonban máris hozzáteszem: a hatást jelentősen feldobja, hogy a kiadó nem sajnálta a pénzt, így az összes játékbeli szöveget „hangosították", és a szériából jól ismert szinkronszínészek, köztük Dominic Armato (Guybrush), Alexandra Boyd (Elaine), és Earl Boen (LeChuck) olyan munkát végeznek, amelyet tanítani kellene. Az meg már ezek után természetes, hogy a teljes (hadd ismételjem magamat: fenomenális) zenei anyagot újrakeverték és újrarögzítették, betetőzendő ámulatunkat és örömünket.

## IDŐUTAZÁS, DÖCCENŐKKEL

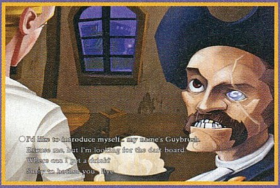
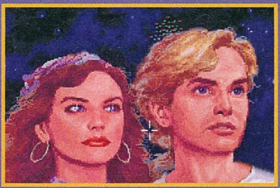
Az igazi döbbenet pedig akkor ér minket, ha lenyomjuk az F10 billentyűt: a játék átvált az eredeti (néma, feliratos, midipittyegéses) verzióra, és ez nemcsak arra jó, hogy a mai fiataloknak legyen összehasonlítási alapjuk, nekünk pedig okunk a nosztalgiára, de fura módon számomra sokkal használhatóbb volt ezen mód klasszikus interfésze. A LucasArts programozói és tervezői hűek akartak maradni az elődhöz, de egyben modernizálni is szerették volna, ezért a képernyő harmadát kitakaró kezelőfelületet elrejtették, az utasítástáblát és a készletet külön gombokkal csalhatjuk elő, de bal kattintással az alapértelmezett, jobbal egy (nem igazán jöttem rá, mi alapján kiválasztott) másik ukázt adhatunk ki, illetve akár az egérgörgővel, akár testre szabható billentyűkkel is közölhetjük szándékunkat. Nekem ez nem nagyon jött be, helyzetérzékeny kurzornak, vagy a Full Throttle-ben bevezetett bal gombos parancsmenünek jobban örültem volna (próbáltam kontrollerrel is, azzal eggyel jobb a helyzet). Hogy a mai, egyszerűbb kalandokhoz szokott játékosok ne hajtsák ki a portékát az ablakon rögtön a sztori elején (az esély megvan rá), kaptunk egy háromlépcsős súgórendszert is, amely megpróbálja rávezetni a felhasználót a következő lépésre. Hej, mennyi szétroncsolódott idegszálat megspóroltunk volna, ha ezt az eredetibe is beépítik Gilberték... (Persze ezek híján legalább megtanultunk logikusan gondolkodni és az agyunkat használni, tehát lehet, hogy végső soron mi jártunk jól.) A magam részéről egyébként jobban örültem volna egy olyan gombnak, amellyel egy újrapróbálkozáskor a már (pár százszor...) hallott dialógussorokat átléphetem, bár a klasszikus módban fel lehet pörgetni a feliratok megjelenítését.

## JÖHET A KÖVETKEZŐ!

A Secret of Monkey Island Special Edition az egyik legjobb dolog és legnagyobb ötlet, ami az utóbbi időben történt a kalandműfajban. Bár pár döntéssel vitatkozhatnék, és bizonyára a „hardcore fanok" ki is lesznek akadva bizonyos vonatkozásaiban, mégis a szándék a lényeg: hogy a modern idők új generációja megértse, miért is húzzuk a szájunkat mi, régi motorosok a mai tucatcímek láttán. Egy minden tekintetben zseniális alapmű gondos és értő szeretettel elvégzett felújítása ez a kiadás, melynek végén ott villog a szívemet azóta is melengető felirat: „Guybrush Threepwood Will Return!".«

# Ilyen volt – ilyen lett...

**Apró összeállításunkban kiragadtunk néhány részletet, hogy megmutathassuk, miképp változott át sokunk kedvenc kalandjátéka régi klasszikusból igazi modern programmá. Persze ez itt csak a jéghegy csúcsa, azt ajánljuk, hogy nézzétek meg a saját szemetekkel...**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »98% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/

»Az alapmű atyai szeretettel elkészített, „pixelhű" felújítása. Ajánlom a régi rajongóknak és a fiataloknak, hogy érthessék elfogultságunkat. Csak óvatosan, mögötted egy háromfejű majom!

**PRO**
»Gyönyörű, de nem túlzó grafika, fantasztikus zene, nagyszerű szinkron. Bármikor megidézhető klasszikus verzió...

**KONTRA**
»Az újfajta irányítás nekem nem jött be, az újraértelmezett karaktereken lehet vitatkozni.

**»90%«**

»fejlesztő: Telltale Games »kiadó: LucasArts »web: www.telltalegames.com/monkeyisland
»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 1 GB HDD

# Öreg kalóz nem vén kalóz...

**Kilenc éve már, hogy utoljára láthattuk Guybrush Threepwoodot, a hatalmas kalózt, a valamennyi kalandjátékos legkedvesebb emlékeihez fűződő kétbalkezes főhőst. Ám ennyit a kegyvesztett időkről, a legenda újjáéledt...**

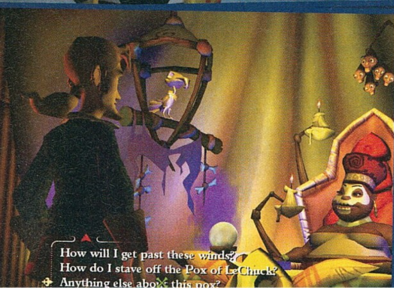
írta» DARTHS

Mit is mondhatnék? Életemben nem örültem úgy E3-nak, mint most, amikor teljes hírzárlat után derült égből villámcsapásként ért a bejelentés, miszerint új Monkey Island érkezik a Telltale Games fejlesztésében a Lucasartsszal együttműködve úgy, hogy a fejlesztők közül szinte mindenki dolgozott valamelyik Monkey Island részen. Aki meg hiányzott, azt behívták, így Ron Gilbert is átugrott a srácokhoz (Dave Grossmanhez, Michael Stemmlehöz és a többiekhez) kicsit finomítgatni hőn szeretett kalandjátékának nagy visszatérését. A zeneszerző is ugyanaz a Michael Land, mint az összes eddigi résznél, újra Dominic Armando adja Guybrush hangját, és szintén az eddig megszokott orgánumban hallhatjuk viszont hősünk szerelmének, Elaine-nek a csípős megjegyzéseit. Hogy miért fontos ez a sok név? A hangulat miatt. Ezek ugyanis azok az emberek, akik tudták, hogy kell ilyet varázsolni egy játékba. Mi az, hogy tudták? Egyenesen mesterei voltak, és mesterei mind a mai napig. Négy olyan kalandjátékot hoztak össze, amelyeknek a felülmúlása még senkinek nem sikerült. Elárulom, kicsit elfogult vagyok Monkey Island ügyben, de éppen ezért hatalmasak voltak az elvárásaim. Volt is bennem félsz, hiszen kilenc év elteltével könnyedén el lehetett volna szúrni az új szériát, de az első epizód alapján erről szó sincs. Túlzás nélkül állíthatjuk, a Telltale Games feltámasztotta a legendát, amiért végtelenül hálások vagyunk, és már most tűkön ülve várjuk mind az öt epizód megjelenését.

## VALAHOL A KARIB-TENGER KÖZEPÉN...

Felvillannak az első képsorok, ismerős túlvilági kacaj: LeChuck éppen ördögi világmegváltó tervének beteljesüléséről papol egy majommal a kezében. A hajó fedélzetén ott csücsül Elaine gúzsba kötve, akit LeChuck újfent ősi álláspontjáról próbál meggyőzni, miszerint az ő helye egy rothadó zombikalóz oldalán van és kész. Szegény LeChuck egyszer biztos rájön, hogy esélye sincs, főként, hogy már érkezik is Hatalmas Kalózunk, aki az elmúlt kilenc év alatt igencsak megfickósodott. Először majdnem elhittem, hogy tényleg egy kalózt látok és nem pedig kétbalkezes barátunkat. De aztán hamar kiderül, hogy noha a házas élet öntött némi önbizalmat az öreg Guybrush-ba, azért a hebehurgyaságából mit sem veszített, így ahelyett, hogy a nyitó képsorokban egyszer és mindenkorra eltüntetné a föld színéről ádáz ellenségét egy külön LeChuck-megsemmisítő átok-

»A napi menü: majompörkölt szőrösen, egészben...



## »MONKEY ISLAND VILÁGURALOM«

A Tales of Monkey Island Wii-re is megjelenik, illetve majd egyszer az Xbox360 Live rendszerén is tiszteletét teszi – bár ez utóbbi hivatalosan nincs elismerve, de Telltale-es fejlesztőkkel folytatott beszélgetésekből, illetve a játék portolhatóságából fakadóan ez biztosra vehető. Mindemellett a Lucasarts úgy döntött, hogy elkészíti a legeslegelső rész, azaz a Secret of Monkey Island remake-jét, szintén több platformra. Ez abban fog megnyilvánulni, hogy hasonló megjelenítése lesz, mint a harmadik - rajzolt – résznek, és némaság helyett mindenki szinkront kap. Az alapszereplők a Tales of Monkey Island-hez hasonlóan eredeti hangjaikon szólalnak majd meg, de a többi karakterekhez is zseniális hangorgánumokat kerítettek. Külön poén, hogy lesz egy gomb, amivel menet közben válthatunk az új és a régi verzió között, mert miért ne. Ráadásul még az alap első részbe is belenyúltak, és beletették Spiffy kutya közeli jelenetét a Scumm Bar-ban, amit anno helyhiány miatt ki kellett kihagyni. Hangulatosan néz ki, és Xbox360 mellett PC-re is jön még idén!

kal bevont karddal, még a kard bevonása előtt összetöri a bűvös bevonatot tartó üvegcsét, sőt, még a hajóját is elveszti, úgyhogy borul a terv – szokás szerint. Rögtön a játék elején szemtől szembe kerülünk LeChuckkal, aki éppen voodoo mágiával akarja feláldozni Montevideo Tizenharmadik Majmát, hogy elsöprő akarata alá vonja az egész óceánt – tehát éppen el van foglalva. Szerencse, mert addig kedvesünk közelében maradva újra összedobhatjuk a LeChuck-megsemmisítő kotyvalékot, bízván abban, hogy a leegyszerűsített összetevőkkel is működik. A kard vibrálni kezd, úgyhogy még sikerrel is járhatnánk. Epikus jelenet következik: Guybrush keresztüldöfi nemezisét, aki ahelyett, hogy kimúlna, meggyógyul zombi-halálkapitány kórjából, és újra emberré válik. A kór viszont szétterjed a karibi szigetvilágban, illetve Guybrush jobb kezén, ami ettől irányíthatatlanná válik, és belerepíti a kardot az ágyúba. Egyetlen nagy bumm, és máris messzire repülünk szerelmünktől és a teljesen átalakult LeChuck-tól. Mikor magunkhoz térünk, egy fura szigeten találjuk magunkat, amit hosszú ideje senki nem tudott elhagyni, hiszen a szél mindig a sziget felé fúj, ráadásul minket még a fertőzött jobb kézfejünk is hátráltat. Az első epizódban tehát ezt a természeti anomáliát kell megoldanunk a pipaszár „kalózzal", hogy gyorsan visszatérhessünk és megkereshessünk Elaine-t, megmentve őt a zombikórtól.

### ÉG VELED, POINT 'N' CLICK

Annyira szívesen meséltem tovább a sztorit, hiszen a legnagyobb hangsúly ezen van, meg a szarkasztikus humoron, amit annyira bűbájosan ad elő a sorozat, hogy egyszerűen nem lehet nem szeretni. Hál'istennek a folytatás teljes mértékben méltó a régi epizódok nagyságához, a hangulat megmelengeti a nosztalgiázni vágyók szívét, és remélhetőleg a Monkey Island-szüzeket is hamar le fogja venni a lábáról. Ám csupán az atmoszféra maradt meg a régmúltból, minden más megváltozott. Teljesen új irányítást kapunk, a jól megszokott point'n click a kukába került. Persze van egér, de Guybrush lépteit elsősorban a billentyűzettel irányíthatjuk. Van egy másik lehetőség is; lenyomva tartjuk a bal egérgombot és akkor folyamatosan mehetünk abba az irányba, amerre húzzuk az egeret, de ezt nem mondanám telitalálatnak - furcsa és kényelmetlen volt a használata. Az ideális kombináció a billentyűzetes irányítás, az egérrel pedig a tárgyakra klikkelgethetünk. Régen három opció volt a tárgyinterakciónál: beszél, használ, megnéz – no ez is megszűnt. Simán rákattintasz és majd történik, aminek történnie kell. Nyilván haladni kell a korral, én ezt megértem, picit egyszerűsíteni mind a kezelésen, mind a logikai buktatókon, hogy egy nagyobb réteghez juthasson el a játék. Mert ugyan nem sokkal, de érezhetően jobban adják magukat a továbbjutást segítő megoldások. Az első epizódban nem találkoztam olyan teljesen agyament megoldással, mint egykoron, viszont azt sem mondom, hogy a program egyszerű lenne. Épp elég kihívás szorult belé és emellé abszolút szórakoztató: arany középút. Az inventory is megváltozott, kicsit körülményes lett, mert ha két tárgyat kombinálni akarok egymással, akkor két slotba kell behúzgálnom őket és meg kell nyomnom egy gombot, ha pedig meg akarok nézni egy tekercset, akkor is hasonló kattintás-sorozatot kell elvégezni. Persze ez is csak megszokás kérdése, nem nagy ördöngösség, legalább kitolja a játékidőt. Mondom ezt azért, mert egy epizód a maga kb. 6 órás játékidejével (plusz-mínusz pár óra, rutintól függően) nem feltétlen kielégítő egy kiéhezett rajongónak – főként ha már újfent ennyire eltalálták a hangulatot.

»A játékba egy magyar utalás is bekerült. Hősünk, Guybrush egy párbeszédben arról igyekszik meggyőzni kedvesét, hogy vegyenek egy magyar „easy-action" ágyút, mert az milyen jó.«

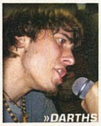
### EGY MESÉS KEZDET, LÁTVÁNYOS VISSZATÉRÉSSEL

Még egy jelentős változásról nem beszéltem, az pedig a külcsín. Mint láthatjátok, a játék 3D-s, akárcsak az Escape from Monkey Island, csak itt igényesebb, profibb kivitelezésben kapjuk a helyszíneket és a karaktereket. A látvány a zseniális arcjátékokkal együtt hamar megszerethető, annak ellenére, hogy a harmadik rész rajzolt világát mind a mai napig nem tudta senki überelni. Azt azért sajnálom, hogy olyan sok helyszín nem volt az első szigeten, és korábban azért több interaktív pont volt az egyes képeken, de talán majd a többi részben. Viszont a karakterek, a szituációk, a tárgykombinációk mind-mind zseniálisak, egyediek, röhejesek, a fejlesztők nem a korábbi részekben már látott ötletekből próbáltak megélni. A háttérmuzsikák isteniek mint mindig, Voodoo Lady-t továbbra is imádjuk az új szereplőkkel együtt, de azért reméljük Murray is visszatér az elkövetkezendő epizódokban…«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »80% |
| HANG ÉS ZENE» | »99% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/1685

»Engem újfent teljesen elvarázsolt és beszippantott a Monkey Island, abszolúte hozza a régi részek hangulatát, viszont azért sok dolog megváltozott, ami akár maradhatott volna hagyományos…



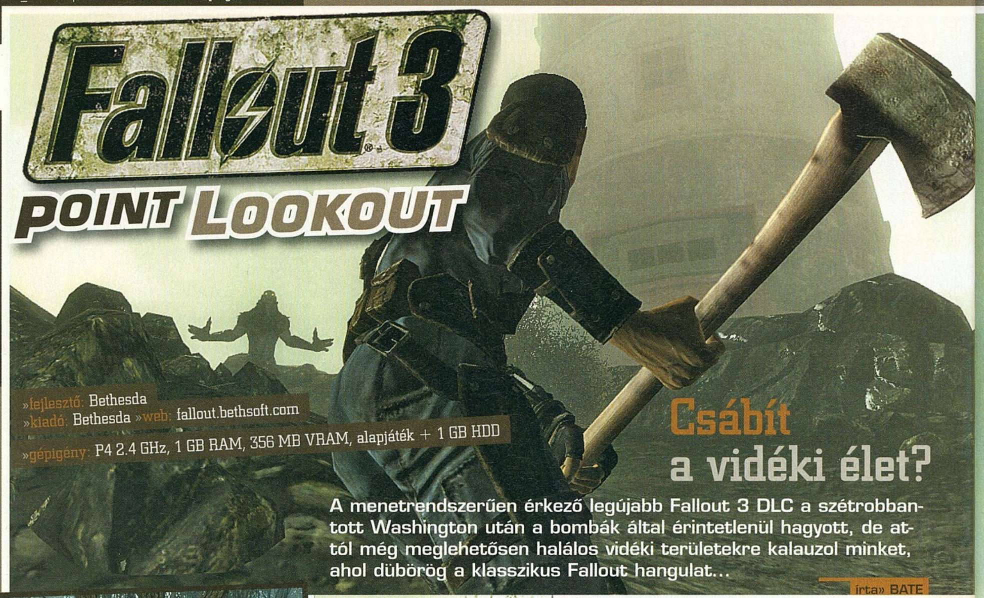
»DARTHS

**PRO**
»Méltó folytatás, remek hangulat, abszurd humor – minden, ami nélkül bukás lett volna…

**KONTRA**
»Kár picit a point and click-ért, kár picit, hogy egy hónapot kell várni a cliffhangerrel véget érő részek után…

**»90%«**

»Bármennyire is szeretnéd, sosem lesz ilyen tuti kalapod!«

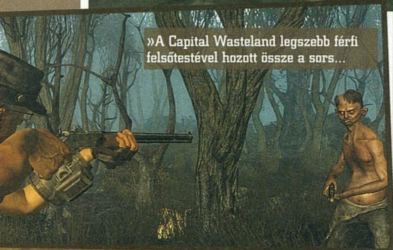



»fejlesztő: Bethesda
»kiadó: Bethesda »web: fallout.bethsoft.com
»gépigény: P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 356 MB VRAM, alapjáték + 1 GB HDD

# Csábít a vidéki élet?

**A menetrendszerűen érkező legújabb Fallout 3 DLC a szétrobbantott Washington után a bombák által érintetlenül hagyott, de attól még meglehetősen halálos vidéki területekre kalauzol minket, ahol dübörög a klasszikus Fallout hangulat...**

írta» BATE


»A Capital Wasteland legszebb férfi felsőtestével hozott össze a sors...

»Mintha kicsit pattanásos lennél öcsipók.

A kiegészítő telepítését követően a kaland úgy indul, ahogy azt már az Operation Anchorage és a The Pitt DLC-kben megszokhattuk: a Pip-Boy rádióüzenetet fog, mi pedig felkerekedhetünk, hogy ismét megoldjunk egy olyan küldetést, amire rajtunk kívül senki más nem alkalmas. Kezdetben csupán annyi a feladatunk, hogy felkutassunk egy eltűnt lányt, de ahogy az lenni szokott, a szálakat követve egy olyan ügybe bonyolódunk, ami messze túlmutat az említett hölgy megtalálásán – arról nem is beszélve, hogy a Fallout világában már-már klasszikusnak tetsző gonoszokkal akadunk majd össze.

## EGY ÚJ VILÁG VÁR

A Point Lookout legnagyobb erőssége, hogy ismét olyan helyre kalauzol el minket, amilyet korábban még nem nagyon láthattunk. Elfogadván a küldetést, hogy Nadine nyomába eredünk, lehetőségünk lesz felszállni egy Duchess Gambit nevű bárkára, ami egy abszolút új területre, egy teljesen új környezetbe „repíti" a karakterünket. Point Lookout egy lerobbant kikötőváros, amelyet ugyan nem ért közvetlen bombatalálat, de ettől függetlenül a rádioaktív óceán és a szintén megfertőződött mocsár kifejtette „jótékony" hatását. A ködös vidék, a lepusztult kikötő, a hozzá tartozó világítótorony és a rejtélyes kúria a domb tetején mind-mind klisének tűnnének egy horrorfilmben, de itt, a Fallout univerzumban kifejezetten üdítően hatnak. Az egész környéket belengi valamiféle nyomasztó titokzatosság, és ugyanolyan paranoiás módon fogunk körbe-körbe kémlelni, mint mikor először hagytuk el a Vault 101 biztonságát az alapjátékban. Persze nem árt, ha nem lankad a figyelmünk, ugyanis egyetlen rossz lépés, és máris Minelurkok vagy a helyi beltenyészet torz egyedei között találhatjuk magunkat. Mielőtt bárki kemény városi legényként legyintene, hogy mit neki néhány mutálódott paraszt, eláruljuk, hogy érdemes tiszteletben tartani az ellenfelet, különben igen kellemetlen meglepetésben lehet részünk. Lehet, hogy messziről egy jól megélezett balta nem tűnik nagy fenyegetésnek, de mikor két ütéssel szeli ketté a Power Armorunkat, akkor már tudni fogjuk, hogy nem olyan legényekkel akadtunk össze, akiket néhány ujjmozdulattal elintézhetünk. Érdemes lesz kifejleszteni némi taktikát, ugyanis az őslakosok ritkán járnak magukban, és hiába rendelkezünk teljes mutáns hordákat pillanatok alatt felszeletelő arzenállal, itt bizony elég vastag a vidéki srácok bőre, így még egy erősebb mordályból is több tárat kell beléjük pumpálni, hogy végleg elfeküdjenek – és ne feledjük, itt még mindig csak egy melákról beszélünk, miközben kettő másik maszek dupla csöves shotgunokkal aprítja le rólunk a korábban áthatolhatatlannak hitt páncélunkat.

**Ha eddig még nem ruháztál be egyetlen DLC-re sem, vagy egyáltalán nem foglalkoztál még a Fallout 3-mal, akkor érdemes lehet megvárnod a Game of the Year kiadást, amely egyben fogja tartalmazni az alapjátékot mind az öt kiegészítővel.**

## »HORROROS ALAPOK«

Ha egy kicsit tüzetesebben vizsgáljuk a Point Lookout kiegészítőt, akkor észrevehetjük, hogy a fejlesztők tényleg sokat merítettek a horrorfilmekből (az elmúlt évek terméséből és a klasszikusokból egyaránt) és számos olyan elemet fedezhetünk fel a játékban, ami könnyedén vezethető vissza különböző ijesztegetős mozgóképekre. Vegyük például rögtön a helyszínt, a maga ködös, kietlen voltában, azonnal beugorhat a Köd című horrormozi, vagy ott van a dob tetején álló furcsa kúria, amely egyértelműen a Psychoban szereplő Bates háznak állít emléket. Találunk itt világítótornyot is, ami sok rémisztgetős alkotásban kapott helyet, nem is olyan nagyon régen a Kör című moziban. Aztán itt vannak az őslakosok, akik igen erős hasonlóságot mutatnak a Sziklák szeme című horror szereplőivel (maga a helyszín is merít egyébként az említett moziból). Arról nem is beszélve, hogy a játékban helyet kapott egy szekta/törzs is, akik egy különös növény okozta bódulat alatt elveszítették az agyuk egy-egy darabkáját. Rémisztő, nem igaz...?

## TÖMÉNY TARTALOM

Habár a ránk váró történet meglehetősen lineális, és nem nagyon rejt magában leágazásokat, azért most is egy kellemes kis csomagot kapunk, amelyben megtalálunk mindent, ami után egy Fallout-rajongó megnyalja mind a tíz ujját. A ránk testált küldetések során új Perkekkel gazdagodhatunk, a helyre jellemző eszközöket gyűjthetünk (az említett dupla shotgunt, egy spéci vadászpuska és lesz itt halálos kézifegyver is, sőt, egy csak itt termő gyógyító gyümölcs is vár ránk), és bejárhatjuk a világítótornyot, a domb tetején meredező kúriát, egy kisebb katedrálist (ahol természetesen egy hibbant törzset is találunk), sőt, ha elég ügyesek vagyunk, akkor még egy megfeneklett tengeralattjárót is felfedezhetünk. A fő szál mellett ezúttal is felszedhetünk mellékküldetéseket, de ezek ismét kimerülnek a gyűjtögetésben, így egy kis türelemmel teljesen tisztára szívhatjuk a Point Lookout tömlőjét. Érdemes megemlíteni, hogy a mostani DLC rendelkezik a legnagyobb bejárható területtel, csak az elvehet az életünkből pár órát, amíg bejárjuk az egészet, és felfedezzük a több mint húsz nevesített, a térképünkön is megjelenő helyszínt. A játékidő egyébként alapjáraton minimum négy óra (ennyi időbe telik a fő szál megoldása), ám ez kitolható akár hétre is, hogyha tényleg felfedezzük a ránk váró terület minden egyes zugát.

## TERMETES DARAB

Mint említettük, a Point Lookout rendelkezik az eddigi legnagyobb területtel és ez bizony tetten érhető a technikai részletekben is, hiszen amíg az előző tartalmak reccenés nélkül futottak a Fallout 3 gépigénye mellett, addig az új csomag mérete néha már meghaladta az alapjáték hardverkövetelményét, és helyenként méretes szaggatásokba botlottunk (főleg a kúria környékén), sőt, esetenként a rendszer játék közben is meg-megállt, hogy egy kicsit összeszedje magát. Ezen felül néhány grafikus anomália is előfordult, de szerencsére korántsem olyan mértékben, mint ahogy azt például a Broken Steel esetében tapasztalhattuk.

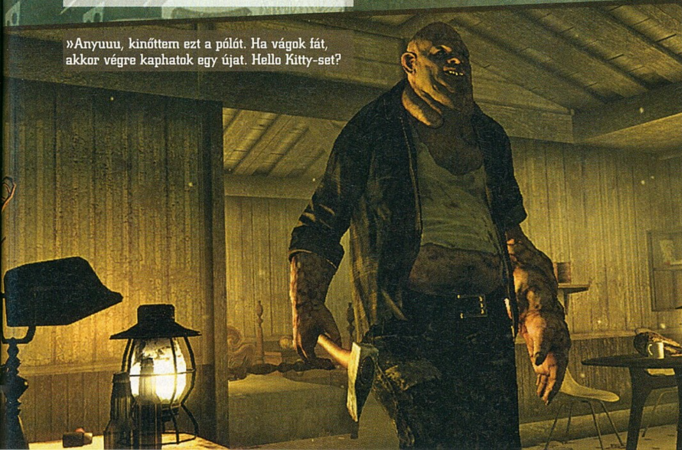
»Tipp: mikor meg kell védenetek a kúriát a bolond törzstől, a legjobb, ha a kezetek ügyében tartotok egy lángszórót, mert ezzel az eszközzel könnyedén tudjátok „kezelni" a fürtökben támadó ellenfeleket. «

## FOGYNAK A TÖLTETEK?

Habár a hangulat és a környezet ezúttal is csillagos ötöst érdemel, azért némileg már érzékelhető a kifulladás jele a DLC-zuhatagon. A kiegészítő gerincét alkotó történet ugyan élvezetes és kellően elborult (mikor a mocsár közepén bekábulunk és hallucinálunk, az valami elképesztően meredek), azért a végét megint sikerült összecsapni. Anélkül, hogy lelőnénk bármilyen poént, arról van szó, hogy elvileg a program felajánlja nekünk a választás lehetőségét, döntenünk kell, hogy kinek a „pártját" fogjuk, de valójában kamu az egész, ugyanis a döntésünk semmilyen hatással nem bír, ha esetleg végigjátsszuk mindkét megoldást, akkor látni fogjuk, hogy valóban értékelhető különbség nincs a felkínált lehetőségek között. Mindez a valóban eredeti tálalás és kivitelezés után kicsit kiábrándító, és az ember önkéntelenül is arra gondol, hogy ha egy kicsit tovább dolgoznak a programon, akkor valami egészen kiváló is kerekedhetett volna a dologból...

## LASSAN IDEJE PIHENNI

Úgy gondoljuk, hogy a csúcson kell abbahagyni. Még egy kiegészítő – a legérdekesebb – van hátra, a Mothership Zeta, amelyben végre szemtől szembe találkozhatunk a Fallout-világ emblematikus figuráival, az eddig csak szerencsétlenül járt UFO-k képében felbukkanó idegenekkel. Nagyon várjuk, hogy bejárhassuk a minket elrabló csészealjat, hogy kipróbálhassuk az idegen fegyvereket (nem csak az Alien Blastert), arról nem is beszélve, hogy igazi élvezet lesz elfüstölni néhány zöld emberkét, de úgy véljük, ezzel érdemes lenne végre lezárni a DLC-folyamot, és a következő fejezetre, a Fallout: New Vegas-ra koncentrálni...«

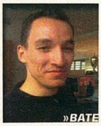


»Anyuuu, kinőttem ezt a pólót. Ha vágok fát, akkor végre kaphatok egy újat. Hello Kitty-set?

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/367

»Ismét egy izgalmas kiegészítő, ami egy teljesen új környezetbe repíti a játékost. Minimum négy óra újabb szórakozás, bőven megéri az árát.




**PRO** »Hangulatos új helyszín, változatlanul élvezetes játékmenet.

**KONTRA** »A vége kicsit összecsapott és akadt egy-két kisebb grafikai bug.

**»90%«**

# Kétdimenziós hármasfogat

**Manapság, amikor minden csupa három dimenzió, amikor egy játékot már nem a története vagy az általa biztosított kihívás ad el, egy kétdimenziós gyöngyszemnek kell bebizonyítania, hogy bár a szépség fontos, de az számít, ami belül van.**

írta» MIGUEL

Márpedig ami a Trine-on belül van, az pillanatnyilag egyedülálló. Persze nem nehéz kiemelkedőnek lenni egy olyan területen, ahol az elmúlt években nagyobb a pangás, mint egy egyiptomi disznóhízlaldában, de a lényeg, hogy a tavaly év végén megjelent Bionic Commando Rearmed végre társaságot kapott. A kétdimenziós platformjátékok sora bővül ugyanis jelen cikk alanyával, vagyis itt is oldalról nézzük majd a pályát, és a feladatunk az, hogy ugrások, lasszók, fegyverek és varázslatok segítségével eljussunk a terület bal széléről egészen a jobbig.

## ÉDES HÁRMAS

A játékban három karaktert is irányíthatunk, azonban rögtön az elején egy érdekes varázslat elintézi, hogy ne három szereplőt tologassunk, hanem egyet: egy fura kő megérintése nyomán a lovag, a tolvaj és a varázsló egybeolvad, és onnantól egy testben közlekednek, ránk bízva azt, hogy épp melyikükre van szükségünk (ezt alapesetben az 1-3 gombok nyomogatásával válthatjuk). Mint említettem, a feladat az, hogy eljussunk A-ból B-be, és hogy a közbülső akadályokat leküzdjük a három karakter valamelyikével. A lovag a tipikus izomagy harcos: pajzsával szinte minden támadást felfog, éles (és hatalmas) pallosa pedig könnyedén vág rendet az ellenség soraiban. A tolvajnő gyors és ügyes, ha pedig talál a magasban olyan felületet, ahol meg tudja akasztani a kampós végű kötelét, könnyedén szökken a magasba. Az ellenségtől sem kell félteni, a hölgy ugyanis Zöldlomb Legolast megszégyenítő könnyedséggel bánik az íjjal. A triplakaland utolsó összetevője a varázsló, aki – tessék kapaszkodni – varázsol. A játék folyamán leginkább a tárgylebegtetős bűbájának vesszük hasznát, de a különböző csapdák, hinták és kapcsolók hatástalanítását is jól megoldja csúcsos süveges barátunk: a levegőből elővarázsolt dobozok és pallók igencsak jó szolgálatot tehetnek szorult helyzetben. Ők lesznek tehát azok, akikkel végig kell küzdjük kalandot, és bár gyakorlatlan szemnek ők egy egésznek látszanak, valójában nagyon is önállók: életerejük és energiájuk külön-külön csökken az elvégzett cselek és elszenvedett sérülések arányában, és könnyen előfordulhat, hogy valamelyikük átmeneti jelleggel otthagyja a fogát a pálya egy különlegesen nehéz részén. Ilyenkor semmi baj nincsen, csak az adott szakasz végét jelző gömbig kell eljutni, ott meggyógyul, aki sérült, és feltámad, akit rossz döntéseink egész sorával lemészároltunk.

## UJJGYAKORLAT

Arra igazán nem is vesztegetnék szót, hogy menyire gyönyörű a játék, bár tény: élő, lélegző környezet és csodaszép effektek várják a kalandos kedvűeket. Sokkal fontosabb, hogy a két használható dimenzió ellenére eszelősen élethű fizikai modellt kapunk – ha olyanhoz érünk, ami nincs lerögzítve, az bizony mozogni fog, és pontosan úgy, ahogy azt egy nem lerögzített tárgytól elvárja az ember: az üvegcsék lezuhannak, a hinták átbillennek, a dobozok ledőlnek. Ennek köszönhetően a játék irányítása igényel némi gyakorlást, és bár a nehézség annyira nem vészes, az érzékeny irányítás miatt lesz pár káromkodós pillanatunk.

## GÉPHALÁL

Van még ezernyi apróság, amit kiemelhetnénk, például az RPG-elemek (a három karakter szintet lép, új képességeket tanul és varázstárgyakat szerez), de mindenképpen szeretném elmondani, hogy a gyönyörű külső és az élethű fizika bizony nem éri be a platformjátékok általános gépigényével: kétmagos AMD és 7900-as Geforce alatt bizony alaposan bele kellett nyúlnom a konfigurációs fájlba, hogy élvezhető sebességgel tudjam terelgetni három-az-egyben barátomat. Ezt leszámítva azonban a Trine remek játék, igazi üdítő melléknajtás a játékipar grafikát és vért hajszoló mindennapjaiban. Nem tökéletes, de a nyári hőséget ki lehet vele bekkelni.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

www.pcguru.hu/1617

»Ne hallgasson senki az előítéleteire – ez az oldalnézetes-ugrálós program igazi unikum manapság, minden perce igazi, nagybetűs Játék.

**PRO** »Tipikusan az a játék, amit vétek lenne kihagyni: szép és hangulatos, ráadásul a zenéje is remek.

**KONTRA** »Az irányítást szokni kell, és a gépigény is meglepő

**»84%«**

# 4X4: HUMMER

»fejlesztő: Avalon Style Ent. »kiadó 1C »web www.1cpublishing.eu
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 6 GB HDD

## Kemény terepen...

**Az Avalon Style jóvoltából az eredeti környezetükben – sivatagi dűnék közt, hepehupás terepen és sziklás kanyonokban – hajthatjuk csapágyasra a katonai szállítójárműből napjainkra utcai luxusautóvá vedlett Hummeröket. Kár, hogy a játék maga nem éppen tökéletes.**

írta» MO

Kevés manapság a minőségi autóversenyzős játék, a színvonalas off-road pedig ritka, mint a fehér holló. Az Avalon szakemberei ezt az űrt szerették volna betölteni, ám ambiciózus tervüket nem koronázta siker. Pedig a gárda számára nem ismeretlen terep az off-road autóversenyzés, hiszen a 4x4 Off Road: UAZ és az Off Road Drive című játékok is az ő nevükhöz kapcsolhatók. Jó elképzeléseknek nincs is híján a Hummer, azonban az összkép már korántsem ilyen rózsás. A játék legjobb ötletével rögvest a kezdő képernyőn találkozhatunk, ahol a játékos profilunk beállításai mellett arról is dönthetünk, hogy Arcade avagy Szimulátor módban kívánunk nekivágni Egyiptom homokdűnéinek és a Grand Canyon lejtőinek. Az Arcade egyfajta könnyített játék: a kocsik könnyebbek, kevésbé sérülnek, a károsodások nem változtatják a teljesítményt, korlátozott ideig irányíthatjuk a kocsit a levegőben is, a sár fizikája pedig egyszerűbb, így könnyebb kikavarodni belőle. Aki pörgős autóversenyre vágyik, az inkább az Arcade beállítás mellett voksoljon. A Szimulátor mód már igazi kihívás, a valós autóvezetés szinte minden mozzanatát tartalmazza: számtalan beállítási lehetőségünk van, hogy a terepjárónkat az utolsó csavarig felkészítsük az adott versenyre, és ennek ebben a játékban tényleg tétje van, hiszen nagyon is érződik a járgányon elvégzett legapróbb módosítás is (pl. sziklás terepen ajánlott alacsony keréknyomást használni, mert akkor nem „pattog" annyira az autó). Maga a vezetés is jóval nehezebb, összetettebb, például manuális váltóval játszva váltás közben kuplungolnunk kell, a lefelé váltás pedig csak üres fokozatból lehetséges. Mindezek ellenére a 4x4: Hummer néha olyan messze jár a valósághűségtől, mint Észak-Korea a demokráciától. Az autók sokszor lehetetlenül viselkednek, és a „szappantartó hatás" is a kelleténél többször jelentkezik. A legidegesítőbb hibát azonban a rosszul megválasztott kameraállások jelentik, amitől főként az ügyességi versenyen borulhatnak ki még a birkatürelmű játékosok is. Sokszor egyik meghatározott szögből sem látszik, hogy min is akadt meg az autónk. Csörlőzzünk, netán guruljunk kicsit hátra? Esetleg egy kövér gázzal is kint vagyunk a bajból? Ezt néha lehetetlenség megmondani, és amíg próbáljuk minden rendelkezésre álló szemszögből felmérni a helyzetet, sorra kapjuk a büntetőpontokat idŏn túli megállásért. A játék egyébként a szokásos „futam nyerős – tuningolós" sémára épül, a finomhangolás mellett egyre erősebb cuccokkal szerelhetjük fel a gépünket, amihez vagy a karrier módnak megfelelő pénzdíjas bajnokság futamait kell megnyernünk, vagy az Egyéni verseny menüpont alatt található hatféle versenyen vetélkednünk. Utóbbiak teszik igazán változatossá a játékot, hiszen a hagyományos gyorsasági futamon kívül ügyességi szakaszok teljesítésével (a lehető legkevesebb büntetőponttal kell abszolválni a pályát) vagy éppen éjszakai tájékozódási versenyen is gyarapíthatjuk a készpénzkészletünket, és a vásárláshoz szintúgy szükséges bónuszpontjaink számát. Az autók egytőlegyig licencelt járgányok, a GM remekei mellett olyan terepjárókat is kipróbálhatunk, mint a Cadillac Escalade, a Chevrolet Trailblazer vagy éppen a Saab 9-7x SUV. Annak ellenére, hogy licencelt autókról van szó, könnyen tönkretehetjük őket, mert a gépek sérülnek, pláne szimulátor módban. Igaz, ezt csupán az autónkat jelölő ikonon elhatalmasodó vörös jelzések, néhány berepedt ablaküveg és a sáros karosszéria jelzik, ami valljuk be, nem különösebben látványos megoldás így 2009-ben. És ha már a látványnál tartunk. A játékot a neves Chrome Engine grafikus motor hajtja, de sajnos csak a kettes verzió, pedig azóta már a negyedik generációs változat is piacra került (pl. a Call of Juarez: Bound in Blood-ban is az utóbbi ketyeg). Ennek megfelelően a Hummer grafikája kissé avíttnak tűnik: a pofás természeti környezettel még nem lenne probléma, ám az utak és a tereptárgyak feltűnően szögletesek, a járművek kidolgozatlanok. A hangokról szintén nem nyilatkozhatunk pozitívan, kiváltképp a lagymatag motorzümmögés és a bónuszpontok begyűjtése utáni pittyegések idegesítők. Mindennek tetejébe még lomha is a játék, nemcsak a telepítés közben, de a futamok előtt is vaskos másodperceket kell várakoznunk. A koncepció dicséretes, ám a kivitelezés hagy kívánnivalókat maga után, így a 4x4: Hummerből sem válik az a bizonyos fehér holló, amire oly régóta várunk.«

»A játék nagy előnye, hogy teljesen magyar nyelven juthatunk hozzá a programhoz. A minőségre pedig Miguel neve a garancia, hisz kollégánk részt vett a lokalizációban...«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »70% |
| HANG ÉS ZENE» | »60% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »70% |

www.pcguru.hu/1727

»Off-road játék, amely számos kiváló eleme mellett sok hibával is rendelkezik. Türelem és kitartás kell hozzá, és habár nem etalon, el lehet vele szórakozni...

»MO

**PRO** »Arcade és szimulátor mód, rengeteg licencelt járművel és rengeteg beállítással...

**KONTRA** »A grafika és a hang kicsit idejétmúlt és néha a kamerakezelés is őrjítő.

**»64%«**

»4x4: Hummer«

»fejlesztő: EA DICE »kiadó: EA »web: www.battlefieldheroes.com
»gépigény: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB (SM 2.0), internetkapcsolat

# Ingyenes hősképző

Amit az ingyenes játékokról tudunk, nem fest túl pozitív képet az ipar eme szegmenséről. A legtöbb ingyenes alkotás vagy rettentő csúnya, vagy felettébb primitív, MMO játékok esetében pedig gyakran jön a pofára esés, miután a jobb cuccokért pénzt kérnek tőlünk. Most pedig itt a Battlefield Heroes, ami ugyancsak ingyenes, még sincs semmi lutri a dologban. Hogy is van ez?

írta» CHRIS

A játékot az EA Dice fejlesztette és bárki rövid idő alatt hozzájuthat, ha ellátogat a hivatalos weboldalra, és rákattint a narancssárga Play Now gombra: a kliens letöltése után máris indulhat a haddelhadd. Alapjaiban véve hagyományos Battlefield játékmenetet kapunk, pár újdonsággal megfűszerezve. Az első és leglátványosabb újjítás a TPS-nézet bevezetése, ami bár önmagában sok Battlefield-rajongó számára elrettentő lehet, megnyugtatásképp közölhetjük, hogy egyáltalán nem zavaró – sőt, periférikus látásunk ennek köszönhetően jelentősen növekszik. A rajzfilmszerű grafikával párosítva mindez igazán mókás összhatást kelt, hiszen ennek köszönhetően láthatjuk karakterünket, a hangulatváltozásait, vagy azt, ahogy épp a hátát kapirgálja egy láthatatlan késelő.

## HŐSTEHETSÉG

Ha pedig Battlefield, akkor Conquest játékmód, ami szinte már teljesen összeforrt a márkanévvel. Ebben a játékosok célja a pályán lévő zászlók megszerzése és megtartása. Minél több zászlót foglalunk el, annál kevésbé csökken a képernyő tetején található pontszámunk, márpedig akinek előbb éri el a zérót, az veszít. Indulás előtt persze létre kell hozni hősünket, akit három meglévő kaszt közül választhatunk ki. Az első egy mesterlövész puskával hadonászó orvlövész, a második egy hatalmas géppuskával és rakétavetővel durrogtató vérbeli katona, a harmadik pedig egy géppisztollyal csalinkázó ágyútöltelék lesz. Itt alaposan meg kell fontolni, kit választunk, ugyanis játék közben már nincs lehetőségünk kaszt- illetve ebből adódóan felszerelésvál-

## »NEM JÖHET BE MINDEN...«

Az Electronic Arts jól érzékelhető módon kezdett el terjeszkedni a mikrotranzakciós pénzkeresés területén, hiszen egyre több játékukban kap helyet olyan lehetőség, hogy a forintjainkat átválthatjuk valamilyen játék valutájába, hogy aztán így tegyük egyedivé a karakterünket vagy így vásároljunk magunknak különböző bónuszokat. Nem csak a BF: Heroes, de már a The Sims 3 is rendelkezik ilyen funkcióval – ám az üzleti modell nem minden esetben válik be. Elég, ha csak visszaemlékszünk a szépreményű BattleForge című játékra (Guru 2009/04), amely ugyan igen jó kritikai sikert könyvelhetett el, nagy valószínűséggel a játékosok nem találták elég meggyőzőnek, ugyanis alig pár hónappal a megjelenés után az EA ingyen letölthetővé tette a teljes programot. Valószínűleg abban bíznak, hogy ha a játék árát nem is voltak hajlandóak kifizetni a felhasználók, azért az ingyenes kipróbálás után mégiscsak rákapnak majd, és elszórják a pénzüket a különböző játékos paklik felvásárlásával...

tásra. Mindegyik hős más-más alapképességekkel rendelkezik, ideértve a sebességét vagy az életerőt. A felderítő például képes majdnem teljesen láthatatlanná válni, a géppuskásnak pedig 100 helyett 150 életerő pontja van, illetve más és más extra képességeket használhatnak játék közben. Ha kiválasztottuk a számunkra legkedvesebbet, akkor jöhet a szintezés, ugyanis a játék teljesítményünk alapján tapasztalati ponttal jutalmaz minket, legyen szó akár zászlófoglalásról vagy akár az ellenfelek likvidálásáról. Létezik egy ötletes küldetésrendszer is, ami abból áll, hogy egy listából kiválaszthatunk magunknak három küldetést, amiket a játék során megpróbálhatunk teljesíteni. Eleinte ezek a missziók elég egyszerűek (lőj le X katonát, X járművet, stb.), később viszont megjelenik a „lőj le X katonát" mellé az „egyetlen körben" szabály, amihez már alaposan fel kell kötnünk azt a bizonyost.

### INGYENES, VAGY NEM?

Amikor azt állítottuk a Battlefield Heroesról, hogy ingyenes, nem teljesen mondtunk igazat. Azaz igen, de mégsem. Na jó, a lényeg az, hogy ingyen hozzájuthatunk a játékhoz, ingyen játszhatunk vele, mégis létezik egy Store elnevezésű menü, ahol különféle dolgokat vásárolhatunk magunknak, illetve karaktereinknek. Itt kétféle valutát különböztet meg a játék, az egyik ilyen a presztízspont, amihez játék közben juthatunk, a fent említett küldetések végrehajtásával, illetve ha jól játszik csapatunk, akkor folyamatosan adagolja nekünk a program. Tehát ez teljesen ingyen van. Ezekből a presztízspontokból vásárolhatjuk meg az elengedhetetlenebb kiegészítőinket, a fegyvereket, amikből sajnos nem létezik túl sok, ráadásul nem is nagyon különböznek az alapfelszerelésben található eszközeinktől. Vehetünk ragtapaszt, amiben annak függvényében változik a töltetek száma és hatékonysága, hogy hány pontot költünk rá – ugyanez az opció elérhető járműjavító változatban is. A szerzett pontokból fel is öltöztethetjük hőseinket, a megjelenés első hónapjában például fehér öltönykészlet járt a szövetséges katonáknak és bőrszerkó a szemben álló félnek. Röviden összefoglalva: a legfontosabb cuccok megszerzésért nem kell egyetlen petákot sem leszurkolnunk, de ha úgy tartja kedvünk, akár teljesen egyedi hőst is faraghatunk katonáinkból – ámbár ehhez már ki kell pattintani pénztárcánk csatját. Ilyenkor három-négyféle csomagban vásárolhatunk magunknak úgynevezett Battlefundsot is – 2800 Battlefunds 20 euró, azaz nagyjából 5600 Forint. Értelemszerűen minél többet pénzt invesztálunk be a rendszerbe, annál több BF pénz jár a forintjainkért. A Battlefield valutából aztán teljes egészében egyedivé varázsolhatjuk embereinket. Vehetünk csinosabbnál csinosabb ruhákat, kalapokat, kesztyűket, amiket akár egy hónapra is „bérelhetünk" (50-75 pont) vagy örökre (kb. 500 pont) eltehetünk. Sőt mi több, még speciális hangulat kifejezéseket is szerezhetünk magunknak, példának okáért feszíthetünk testépítő pózban, amit akkor érdemes ellőni, ha lelövünk valakit, ugyanis ilyenkor pár másodpercig látszik, ki lőtt le minket. Talán a legértelmesebb fizetős tartalom a kiegészítő, amivel gyorsabban fejlődhetünk, de e nélkül is meglesznek mindazok, akik nem kívánnak költeni ilyesmire. A lényeg az, hogy nem kell aggódni, hogy bárki is a fizetős tartalommal kovácsol előnyt magának, mindössze arról van szó, hogy ennek köszönhetően teljesen egyedivé válhatunk a játékon belül.

»Battlefieldből sosem elég, mondhatná a megszállott játékos, és az EA igyekszik is megfelelni az igényeknek, ugyanis a pletykák szerint már gőzerővel készül a BF3.«

### SZÉP-SZÉP, DE...

...nagyon kevés. Igen, sajnos a Battlefield Heroes nagy hibája, hogy mindenből kevés jutott. Kevés a karakterek és a fegyverek száma, nem beszélve a járművekéről (tank, jeep és repülőgép, amivel még bombázni sem lehet). A pályák száma sem sok, mindössze négy darab található a játékban, amiket két hét alatt halálosan megunhatunk. Valószínűleg a terv az, hogy a népszerűség függvényében (értsd: ha már elég pénz befolyt) később több pályát illetve extrákat kapunk, de sokan már most visszamentek Counter-Strike-ozni. Nem is hibáztatjuk őket, hiszen ott legalább van sikerélményük és tízszer változatosabb a játékmenet is. De ne feledjük: mindez ingyenes! Jól tudjuk, mit tart a mondás az ingyen lovakról, szóval ne azt nézzük, hány foga van, hanem azt, hogy egyáltalán van neki és csak úgy simán hozzánk vágták.«

»Battlefield Heroes«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »80% |
| HANG ÉS ZENE» | »70% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

www.pcguru.hu/1136

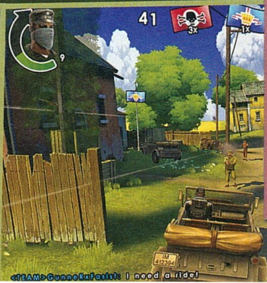
»Abszolút nem tökéletes alkotás, de mivel ingyen van, így könnyedén el tudjuk nézni minden hibáját. Egy kis esti lövöldözéshez tökéletes szórakozás.

»CHRIS

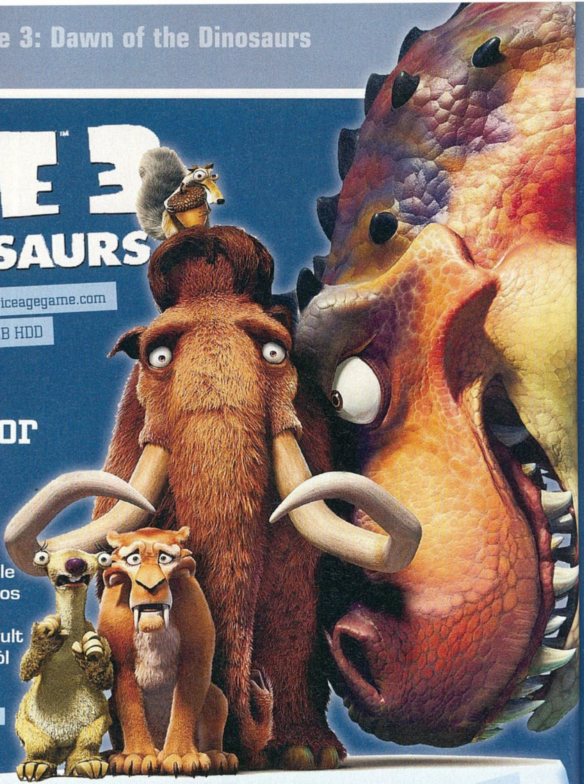
**PRO** »Teljesen ingyenes, a fizetős tartalom egyáltalán nem jelent előnyt senkinek sem, és ráadásul élvezetes vele játszani.

**KONTRA** »Kevés tartalom, azt is hamar megunhatjuk, és a játékmenet is egyszerű az előző BF-játékokhoz képest.

**»85%«**



# ICE AGE 3 DAWN OF THE DINOSAURS



fejlesztő: Eurocom Ent. Soft. kiadó: Activision web: www.iceagegame.com
gépigény: P4 2GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 4 GB HDD

## Jöjjön hát egy új kor hajnala!

**Az idei nyár egyik legnagyobb sikervárományosa az új Jégkorszak-film volt, vele együtt pedig megérkezett a kötelező, azonos címre hallgató játékverzió is. Mivel a múlt hónapban teszteltUp! óta még nem gyógyult meg az idegrendszerem, úgy gondoltam, jól jöhet egy kis hűsölés a monitor előtt.**

írta» CHOCHO

Ha elsősorban gyerekeknek készült animációs filmhez akarunk játékot tervezni, nem árt észben tartani, hogy a célközönségnek nem igazán a keményvonalas akció jön be, sőt, gondolkodni se igazán akarnak, arra ott a mateklecke. Ezért aztán a fejlesztők nagy része biztosra menvén platformjátékot kezd hegeszteni, és mivel általában sem idő, sem tapasztalat nem áll rendelkezésre, az eredmény sok esetben egy lomtárba való szemétkupac lesz. Éppen ezért elsőre kicsit féltem a Dínók hajnalától, hisz az Activision is a könnyű utat választotta a stílus meghatározását illetően, de meg kell mondjam, nem kis meglepetésemre kellemes csalódás ért. Könnyen moroghatnánk, hogy herótunk van az egy kaptafára készült gagyi ugrabugra programokból, ám ez egyszer kalapot kell emelnünk a brit fejlesztők előtt, mert az Ice Age 3 minden prekoncepciónk ellenére egy kellemes kis játék lett. Sose hittem volna, hogy ennyire elszórakoztat majd a cucc, ha viszont így esett, hát vesézzük ki, mi is az, ami miatt az Eurocomnak sikerült jó rajzfilmadaptációt készítenie.

### "SZISZAAA!"

A játék története kisebb-nagyobb kitérőkkel követi a filmet, és éppen ezért nem is lőnék le sok poént. Legyen elég annyi, hogy az előző részekből ismert kompánia sok változáson esett át. Manny, a mamut épp minden erejével az apaságra készül, Diego, a tigris pedig kissé kiszorítva érzi magát a nagy családi idillből. Mindezen problémákat csak tetézi, hogy a csapat legizgágább tagja, az őslajhár Sid három furcsa tojást talál egy barlang mélyén. Mikor szülői ösztöneinek engedve kikölti őket, kiderül, hogy dinoszaurusz-tojások voltak, és a síró kicsikék hangját - szagát? - követve megérkezik azok szerető anyukája is. A kalandok innentől kezdve hömpölygő áradatként rántják magukkal a játékost, aki csak úgy kapkodja a fejét a változatos helyszínek és a tucatnyi különböző játékelem között. Bizony, az Dawn of the Dinosaurs elsősorban azért lett jó, mert a sok ötletet a lehető legprecízebb módon olvasztották a koncepcióba, és ennek eredménye egy sokrétű, az unalmastól igen távol álló platformjáték lett. A film összes fontos helyszínét bejárhatjuk, és a jó pályatervezésnek köszönhetően ezek egytől-egyig izgalmasak és szórakoztatóak. Persze új ötlet nem nagyon akad, a fejlesztők inkább a „jobbtól lopni nem szégyen" filozófiát követve készítették el a programot. Nincs is ezzel semmi baj, viszont a rutinosabb játékosok a biztonság kedvéért készüljenek fel, mert itt aztán Crash Bandicoottól Marion át a Ratchet & Clankig mindegyik nagy elődvissza fog köszönni.

### A MOTKÁNY ESETE A MAKKAL

A játékmenet főleg az ügyességünkre és a harcra épít, logikai feladványokkal nem nagyon fogunk

»Vak vezet világtalant? Sok jó ebből nem sülhet ki...

»Három teljesen kihalt faj. Sid esetét még értjük, na de a kardfogú tigris...

## »A „KARDFOGÚ MÓKUS"«

A Jégkorszak-filmek legnépszerűbb karaktere érdekes módon nem a szószátyár Sid, nem a rosszarcú Diego, és még csak nem is a komor Manfréd lett, hanem a velük közvetlen kapcsolatba sohasem lépő Scrat, akit idehaza csak motkányként ismer a nagyérdemű. A fiktív állatka egy "kardfogú mókus", aki mindhárom rész alatt kizárólag egy dologgal foglalkozik: egy makkal, ami folyton kicsúszik a karmai közül. A motkány az Ice Age 3 játékváltozatában is feltűnik, és akárcsak a filmekben, itt sem kapcsolódik nyíltan a fő eseményszálhoz. Ennek ellenére azonban öröm vele ugrálni, sajnáljuk is nagyon, hogy nem kapott több pályát, még akkor sem, ha újdonsült szerelme, a repülő motkánylány is irányítható lett.

találkozni. Csak megyünk előre a jórészt lineáris pályákon, gyűjtögetjük a sok gyümölcsöt és kristályt, majd a szint végén egy kis bejátszás adja tudtunkra, hogy sikerrel jártunk. Ahogy azt a filmadaptációknál már megszokhattuk, most is több karakter lesz irányítható, de ezek ennyire még talán egyik hasonszőrű játékban sem különböztek egymástól. Manny hatalmas és lassú, meglepően kevésszer kerül a kezünk alá. Sid ügyes mászó és remek bunyós (mondjuk aki ezt kitalálta, nem nagyon látta a filmeket...), a játék 60%-át vele töltjük el. Diego egy villámgyors vadász, főleg futásban ász, de ahogy Manny, sajna ő is mellőzve lett kicsit. Végezetül a névtelen motkánynak és újdonsült barátnőjének a régimódi Mario játékokra hajazó ugrálós részek jutottak, amolyan virtuális cameo szerepként. Ez utóbbi két kis rágcsáló valódi kuriózum, mert az ő pályáikon a játék átvált a klasszikus, oldalra scrollozós, 2D-s nézetbe. A legélvezetesebbek azonban mégis Buck szintjei lettek. Ő egy új szereplő, aki afféle őskori Rambóként harcol az elveszett dzsungelben a túlélésért, már időtlen idők óta. Tökpuskája és ostora a kedvenc fegyvereim voltak, jó pár pofont kiosztottam velük az alkalmatlankodó dínók közt. Ha már szóba jött a bunyó, érdemes kitérni kicsit az irányításra, mert ezt sajnos nem találták el a PC-s verzióban. Félreértés ne essék, az Up!-hoz képest ez maga a kánaán, de annak azért örültem volna, ha bizonyos cselekvésekhez a játék normális kiosztást rendel. A kamerakezelés sem a legjobb, párszor fogalmam sem volt, éppen hová nézek, és ez a gombán ugrálós részeknél kifejezetten frusztrálóvá tette a programot. Apropó, frusztráció! Az Ice Age 3 nem könnyű játék, és egyértelműen a nagyobb gyerekeknek szól, de azért egy kicsit megbocsátóbb checkpoint rendszer jól jött volna, ha már mentésre nincs lehetőség. Volt pár alkalom, amikor azt hittem, hogy végre sikerül eljutnom a következő ellenőrzőpontig, de végül keserűen kellett tudomásul vennem, hogy nem így lett. Jópofa segítség, hogy a pályákon lehetőség van felszerelést vásárolni a gyűjthető gyümölcsökért járó pontokon, de ezt azért nem nevezném valódi kárpótlásnak. Maga a végigjátszás nem tart sokáig, a nagy kaland kövér 10 óra alatt befejezhető. Újrajátszhatósági érték nem igazán van, egyedül az extrák és pár multimód feloldása lehet motiváló tényező. Amikor végzünk az egyszemélyes móddal, és már nincs kedvünk újra elkezdeni, akkor a legkülönfélébb többjátékos lehetőségek között válogathatunk. Ezek legtöbbje az single player minijátékainak áttervezett változata, ám roppant mód szórakoztatóak, így ha valaki több PC-s kontrollerrel is bír, feltétlenül tegyen próbát velük. Internetes játék viszont nincs, így sajnos tényleg játékvezérlőkre lesz szükség. Konzolon még megértem, na de PC-n? Ejnye.

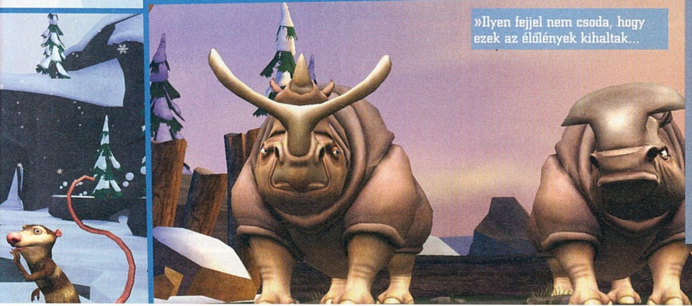
»Lehetséges, hogy jobb, mint a film?«

### TECHNOLÓGIAI DINOSZAURUSZ?

A játékmenet tehát nem forradalmi, de arra, amire tervezték, nagyon is jó, hiszen funkcióját, az önfeledt szórakoztatást a legmesszebbmenőkig betölti. Mindezen jóhoz egy kissé öregecske látványvilág társul, ami soha sem hallod DirectX 10-ről meg hasonlókról, de hála az ízlésesen megrajzolt karaktereknek és a színpompás pályadesignnak, nem hoz szégyent a Jégkorszak-filmek univerzumára. A gépigény nagyon baráti, egy középkategóriás vason meg se kottyant az 1080p-s felbontás (van 16:9 támogatás), és bugokkal sem futottam össze. Az egyetlen komoly szívfájdalmam az átvezető animációk némelyikének tömörítése volt, aminek nem láttam sok értelmét, lévén a játék így is tele van a motorral lerenderelt videók tömkelegével. Magából a filmből nem volt sok betét, hisz azt úgyis mindenki megnézheti a moziban. A hangokat az eredeti szinkronszínészek szolgáltatják, a zene pedig a filmből átvett, néha kissé átköltött melódiákból áll. Mindkettő jól idomul az aranyos hangulathoz, így a körítésre tényleg nem lehet egy rossz szavunk sem.

### NEM HALUNK KI

Az Ice Age: Dawn of the Dinosaurs nem hibátlan játék, és tény, hogy eredetiség sem igen szorult bele, de akkor is tisztességes iparos munka, amit bárki számára merek ajánlani. Igazi agykikapcsolós szórakozás, olyan, amilyen a film is lett. A Monsters vs. Aliens után már látni véltük a fényt az alagút végén, és most az új Jégkorszak is sejtetni engedi, hogy nem is oly soká eljöhet a jó... vagyis inkább a tűrhető filmadaptációk korszaka. Valljuk be, ránk férne.«



»Ilyen fejjel nem csoda, hogy ezek az élőlények kihaltak…

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »70% |
| HANG ÉS ZENE» | »80% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »70% |

www.pcguru.hu/1740

»Jópofa, de ahhoz, hogy igazán kiemelkedő legyen, még van hová fejlődnie. Azok is tegyenek vele próbát, akik valami könnyed, nem túl komplikált, de azért kellő kihívást nyújtó játékot keresnek.

»CHOCHO

**PRO** »Változatos pályák és szereplők egy kellemes, egyszeri platformjátékban.

**KONTRA** »Semmi eredetiség nincs benne, és lerí róla, hogy konzolra készült.

**»75%«**

# Oda csap, ahova kell...

**A Capcom SF sorozata a '90-es évek elején megjelent második rész óta töretlen hírnévnek örvend, és a millió különféle, néha igen tré kiadás sem tudta letörni a rajongók lelkesedését. Most itt a negyedik rész, végre PC-re is...**

írta» CHOCHO

Nem húzom a tisztelt olvasók idegeit, már az elején tisztázom, a Capcom bitang jól tette, hogy elhozta nekünk ezt a programot PC-re. A Street Fighter IV egy fantasztikus verekedős játék, olyan, amilyenre mindig is vágytak a stílus rajongói. Ha pedig mindez nem lenne elég, a számítógépes port is ritka nagy odafigyeléssel készült, és ha nyúznának se tudnám megmondani a cuccról, hogy nem eleve PC-re tervezték. Na jó, ha nyúznának, akkor talán mégis, mert van pár apróbb hiányosság (a gombkiosztást a program az Xbox 360 verziótól örökölte, és emiatt folyton "A" és "Y" gombok nyomogatására késztet minket), de összességében meg lehetünk elégedve. Az első és legszembetűnőbb változás a grafikát érte, ami meg kell hagyni, nagyon szép lett. Aki látta a konzolos változatokról készült képeket vagy videókat, az tudja, hogy a Street Fighter IV a klasszikus trilógia látványtechnikai stílusát idézi, azaz a karakterek életre kelt rajzfilmfiguráknak tűnnek. Nincs fotorealizmus, se utolsó szőrszálig lemodellezett karaktermodellek, mégis észvesztően tetszik, mert a design, amit alkalmaztak, szemet gyönyörködtetően nosztalgikus. Eddig mind Xboxon, mind pedig Playstationön nagyon jól festett a játék, ám a PC-s verzió magasabbra tornázható felbontást, élesebb textúrákat, és kicsit részletesebbre rajzolt háttereket kapott. Ennek köszönhetően nagyon jól mutat a monitoron, és ami a legjobb, a Capcom nem kér nagy árat mindezért. A gépigény alacsony, a mai átlag masinákon a létező összes extra beállítást az egekig húzhatjuk, és meg se röccen a kép. Egy szó mint száz, technikai oldalon remekül teljesít az új Street Fighter.

## GAMER VAGYOK, NEM POLIP

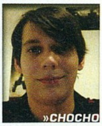
Igen ám, de ez nem minden. Hisz mégiscsak egy bunyós programról van szó, ahol a gyors reakcióidő és az ezt kielégítő irányítási mechanizmus elengedhetetlen kellékei az élvezetes játékmenetnek. Sokan szkeptikusan álltak a Street Fighter IV PC-s portjához ezen oknál fogva, de meg lehet nyugodni, mert a Capcom nem végzett félmunkát. A játék jól játszható a billentyűzet segítségével, és (szinte) az összes különleges támadás betanulható a sokszoros végigjátszás alatt. Mindenesetre akinek van kontrollere, próbálja ki azzal is, mert akármilyen jó lett a kiosztás, vannak dolgok, amikhez mégiscsak dukál a speciális irányítóeszköz. Sőt, ahhoz, hogy egy gépen gyepálhassuk egymást a barátainkkal, elengedhetetlen lesz a két kontroller. Maga a játékélmény egyébként a megszokott menetben zajlik, azaz végigverünk mindenkit az összes létező karakterrel, hogy feloldhassuk az új szereplőket és a már meglévők elérhető extráit. A recept évtizedes, és még most is beválik, köszönhetően a tökéletesen kiegyensúlyozott játékmenetnek. Itt nincs legjobb vagy legrosszabb, mindenki esélyes a győzelemre. Ezért is élvezet végigcsinálni az arcade módot, hiszen ott az összes szereplő képességeibe belekóstolhatunk. A hozzájuk tartozó történetek egyébként rendkívül hangulatos anime betéteken kerülnek prezentálásra, melyek rendezése és képi világa csak úgy süti magából a hamisítatlan Street Fighter-hangulatot. Órákig áradozhatnék még a játékról, de nem teszem. Inkább azt mondom, térjünk a lényegre, vagyis segítenék eligazodni a sok karakter és azok képességei között. Persze ez nem jelenti azt, hogy akár egyiküket is ki kéne hagyni a végigjátszásból, mindössze adnék pár tippet. Erre tessék!«

**A PC-s verzió szinte mindenben megegyezik a konzolos változattal, így a DVD-mellékletünkön megtalálhatjátok PDF formátumban a korábban már közölt cikkünket. Ugyanitt az összes karakter összes mozdulatát összegyűjtöttük nektek, sőt még a videotesztet is újra megnézhetitek!**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »80% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/1316

»A verekedős játékok krémje PC-re is elérkezett, mi több, olyan formában, ahogy azt ez a régi platform megérdemelné. Gyönyörű, jól skálázható, hangulatos, és letehetetlen.




**PRO** »Igazi Street Fighter játék, a sorozat méltó folytatása!

**KONTRA** »Az Xbox 360 gombkiosztását igazán elfelejthetnék már.

**»95%«**

## «Abel»

**»ERŐSSÉGEK:**

Abel méreteihez képest meglehetősen jól mozog. Erős karakter, nagyokat sebez. Remekül vált pozíciót és ezzel megzavarhatja az ügyetlenebb ellenfeleket. Nagyon jól véd, alig sérül. Az EX támadásai ütnek.

**»GYENGESÉGEK:**

A védekezésre gyúrt karakterek ellen lehetnek gondjai, és a levegőből jövő támadásokat is nehezen védi ki.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Marceaux Roll:** le, jobb + le, jobb, rúgás
Egy nagyon jó csel, aminek hatására szinte rögtön az ellenfél háta mögött teremhetünk.

**Sky Fall:** jobb, le, jobb + le, ütés
Abel a levegőben lévő karaktereket kapja el és vágja földhöz ezzel a mozdulattal.

**Muga:** le, jobb + le, jobb, le, jobb + le, jobb + 3x ütés
Ütéssorozat, nagyon erős sebzéssel. Még a tűzlabdák ellen is véd.

**Megnyitás:** Abel a játék elejétől elérhető.

## «Akuma (Gouki)»

**»ERŐSSÉGEK:**

Mivel egy démonról van szó, hatalmasat sebez. A légi tűzlabdája szinte kivédhetetlen. Sokféle mozgáskombinációra képes.

**»GYENGESÉGEK:**

Nagyon rosszul védekezik, ha nem vagy ügyes, hamar meghal. A kombókra különösen érzékeny, szóval csak óvatosan. A vörös tűzlabdája iszonyú lassan süthető el ismét.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

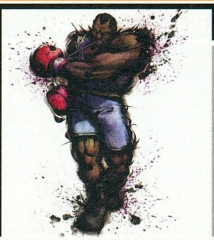
**Tűzlabda:** le, jobb + le, jobb, ütés
Egy erős tűzlabdatámadás, ami kellően lelassítja az ellenfelet

**Shoryuken:** jobb, le, jobb + le, ütés
Rendkívül erős támadás, melynek hatóereje attól függ, hogy mennyi ideig nyomjuk az ütést.

**Ultra Raging Demon:** 2x kis ütés, bal, kis rúgás, nagy ütés
Ez Akuma legerősebb ultrája, ami maxra töltve 60%-ot sebez az ellenfélen.

**Megnyitás:** Oldjuk fel Cammyt, Dant, Fei Longot, Gent, Rose-t és Sakurát. Újabb végigjátszás egy régebbi karakterrel. Nincs újrakezdés + két perfekt meccs.

## «Balrog»



**»ERŐSSÉGEK:**

Nagyon erős ütések, sok jó kombó. A szupertámadások nagyon jók, sőt, az összes ütése és rúgása kulcsfontosságú lehet.

**»GYENGESÉGEK:**

A védekező ellenfelekkel nem tud mit kezdeni, és megtanulni az ütéseinek pontos időzítését is rendkívül sokáig tart. Ráadásul a jókor adott ütéseket sem tudja kivédeni.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Buffalo Headbutt:** 2 mp-ig le, fel, ütés
Jó a légitámadások ellen, és minden ütésformával együttműködik. A kis ütéssel viszont biztosabb, azzal ajánlom.

**Punch Sweep:** le + kis rúgás
Alap mozdulatról van szó, mégis az egyik leghasznosabb Balrog eszköztárában.

**Running Punch:** 2 mp-ig bal, jobb, ütés
Középtájra ható ütés, így akár guggol az ellenfél, akár áll, mindig jó.

**Megnyitás:** Balrog a játék elejétől elérhető.

## «Blanka»

**»ERŐSSÉGEK:**

Remekül bánik el a tűzlabdás karakterekkel, nagyon gyorsan mozog, a levegőben pedig ő a király. Továbbá remek védekező, és a szupertámadásai tényleg szuperek.

**»GYENGESÉGEK:**

Ha valaki sikerrel blokkolja a mozdulatait, akkor nagyon csúnyán elbánhat vele. A kombói sem túl változatosak, és nagyon profinak kell lenni hozzájuk.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Electric Thunder:** 3x ütés
Nagyon jól sebző támadás, ami kombóknál is használható, de sajnos csak rendkívül közelre hatásos.

**Beast Slide:** jobb + le, nagy ütés
Széles hatósugarú támadás, ami mindenen áttör, ami az útjába kerül, még a tereptárgyakon is.

**Standing Hard Kick:** nagy rúgás állva
Ez egy normál mozdulat, de Blanka egyik legjobb légelhárító támadása is egyben.

**Megnyitás:** Blanka a játék elejétől elérhető.

## «Cammy»

**»ERŐSSÉGEK:**

Lábon nagyon gyors, a kombói pedig szinte kivédhetetlenek. A lövedékeket használó karakterek ellen kiváló választás, ultrái pedig kiemelkedően erősek.

**»GYENGESÉGEK:**

Az átlagosnál kevesebb ütést bír, és a védekezésre specializált karakterekkel is meggyűlik a baja, arról már nem is beszélve, hogy profinak kell lenni hozzá.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Cannon Spike:** jobb, le, jobb + le, rúgás
Egy nagyon jó rúgás, ami viszont közelre visz csak, szóval nem árt vigyázni.

**Spiral Arrow:** le, jobb + le, jobb, rúgás
Egy ideig szabadon hagy minket, de átvisz a tűzlabdákon.

**Gyro Drive:** le, jobb + le, jobb, le, jobb + le, jobb, 3x rúgás
A legerősebb ultrája, több kombója is ebbe torkollhat, relatíve halálossá téve a csapást.

**Megnyitás:** Végigjátszás Crimson Viperrel.

## «Chun-Li»

**»ERŐSSÉGEK:**

Nagyon jó normál támadások, és remek sebesség, cselezésre tehát kiválóan alkalmas karakter. Majdnem minden helyzethez van egy mozdulata...

**»GYENGESÉGEK:**

... kivéve a levegőből szórt csapásokat. Szinte semmi légelhárítása nincs, a szuper- és ultra támadásai pedig gyengék a többi szereplőhöz képest.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Kakukyakuraku:** jobb + le, nagy rúgás
Egy agyatlan, de rendkívül hatásos támadás. Különösen akkor jó, ha az ellenfél a földre került.

**Hazanshu:** jobb, jobb + le, le, bal + le, bal, rúgás
Nagyon hirtelen támadás, szóval hacsak nem egy defenzív karakter ellen játszunk, garantált a meglepetés.

**Hosenka:** 2 mp-ig jobb, bal, jobb, bal, 3x rúgás
Hosszú védelem a lövedékek elől.

Megnyitás: **Chun Li a játék elejétől elérhető.**

## «Crimson Viper»

**»ERŐSSÉGEK:**

Csak a szuperugrásra képes karakterek tudnak kitérni az ultrája elől, ráadásul ügyesen támad fej felől. A legtöbb alap mozdulata visszavonható speciális támadássá. Az ütései sokszor bénítóan hatnak az ellenfélre.

**»GYENGESÉGEK:**

Nagyon könnyen sebződik és kicsiket üt, ráadásul a levegőből könnyű kiiktatni.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Thunder Knuckle:** le, bal + le, bal, ütés
Minden erejű ütés más hatást gyakorol, így ez a legváltozatosabb speciális mozdulata.

**Double Kick:** jobb, nagy rúgás
Amilyen egyszerű, olyan hatásos. Nem árt közel lenni az ellenfélhez.

**Seismic Hammer:** jobb, le, jobb + le, ütés
A földre csapva tűz gyullad az ellenfél alatt. A különféle ütési erősségek határozzák meg a csapás hatótávját.

Megnyitás: **Crimson Viper a játék elejétől elérhető.**

## «Dan»

**»ERŐSSÉGEK:**

A normál támadásai egész jók, közelharcban pedig kifejezetten ajánlott karakter. Az ultrája hatásos.

**»GYENGESÉGEK:**

A tűzlabdája és a szupertámadása már-már nevetségesen gyenge, távolról lövöldöző ellenfelek ellen közel tehetetlen. Csak sok gyakorlás után válik élvezhető karakterré, és ezért sokan nem szeretik.

**»LEGJOBB MOZDULAT:**

**Legendary Taunt:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, majd nagy ütés, nagy rúgás

Nem a legjobb szupertámadás (Dannél szinte mind rossz), de van egy különlegessége, és épp ezért csak ezt emeltem ki. Ez az egyetlen olyan támadás a játékban, ami közvetlenül visszavonható egy ultra kombóvá. Azaz kombózás közepén ultrába válthatunk, és ez nagyon hatásos. Danre idő kell, nincs mese.

Megnyitás: **Végigjátszás Sakurával.**

## «Dhalsim»

**»ERŐSSÉGEK:**

A legjobb távolsági harcos, és az ultrája könnyen csapdába csalhatja ellenfeleit. A legjobb védekező, távolról esélyünk sincs ellene, és még a kombókhoz is ért.

**»GYENGESÉGEK:**

Nagyon könnyen sebződik, így közelről esélye sincs, és a földön is rémesen lassú. Sőt, összességében lassú, szóval sok türelem kell hozzá.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Yoga Fire:** le, jobb + le, jobb, ütés
Dhalsim legjobb mozdulata. Félképernyő távolságról szinte kivédhetetlen.

**Yoga Inferno:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Dhalsim szuperje. Jó kombózni, de önmagában is hatalmast sebez.

**Yoga Catastrophe:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Az ultratámadás, ami még a legrosszabb helyzeteket is megfordíthatja.

Megnyitás: **Dhalsim a játék elejétől elérhető.**

## «E. Honda»

**»ERŐSSÉGEK:**

Nagyon erős karakter, óriásiakat tud sebezni. Oicho Throw nevű támadása a játék egyik legjobb dobó csapása. Szinte alig sebződik, olyan, mint egy tank.

**»GYENGESÉGEK:**

A tűzlabdák ellen védtelen, mert nagyon lassú. A levegőből is könnyen támadható, és a védekező karaktereket csak nagyon nehezen győzi le.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Sumo Headbutt:** 2 mp-ig jobb, bal, ütés
Egy nagyon erős támadás, amit nem is nehéz kivitelezni, de sajnos a tűzlabdák ellen mit sem ér. Kár érte.

**Oicho Throw:** jobb, jobb + le, le, bal + le, bal, ütés
Kissé nehéz elsajátítani ezt a dobást, de nagyon megéri a ráfordított energia, mert a türelemért cserébe a Street Fighter IV legjobb hajítását tanulhatjuk el.

Megnyitás: **E. Honda a játék elejétől elérhető.**

## «El Fuerte»

### »ERŐSSÉGEK:

Személyes kedvencünk. Nagyon hosszan képes kombózni, villámgyors, az ultrája legyűrhetetlen, és még elfutni is jól tud, ha kell. A falról ugrása se rossz.

### »GYENGESÉGEK:

Nagyon keveset sebez, és úgy törik a csontja, mint az üveg. Ahhoz, hogy nyerhess vele, állandó improvizációra és a meglepetés erejére lesz szükség.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Shower Kick:** jobb, közepes rúgás
Tipikusan egy olyan ütés, amit gyakran alábecsülnek, pedig gyors és nehezen védhető.

**Habanero Dash:** le, le + jobb, jobb, ütés
Az egyik kulcstámadás El Fuerte játékához.

**Flying Giga Buster:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x rúgás
Mind a lövedékekre, mind a légi támadásokra hatásos válasz lehet a megfelelő kezekben.

**Megnyitás:** **El Fuerte a játék elejétől elérhető.**

## «Fei Long»

### »ERŐSSÉGEK:

Meglehetősen gyors karakter, aki elsősorban támadásra jó. Nincs sok kombója, de amik vannak, azok nagyon jók. A szuper- és ultratámadásai erősek.

### »GYENGESÉGEK:

A kombóit előhozni viszont nagyon nehéz, és a védekezésben sem a legjobb. Projectile támadása egyáltalán nincs, és ez eléggé megnehezíti a karakter betanulását.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Shienkyaku:** bal, le, bal + le, rúgás
Remek légvédelmi csapás, de mivel kis hatótávolságú, ezért jól kell időzíteni.

**Rekkashinken:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Erős sebzés, még tűzgolyókon is átvághatunk vele, de kombót indítani nem a legalkalmasabb.

**Rekkashingeki:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Hasonló a Rekkashinkenhez, csak több sebzéssel.

**Megnyitás:** **Végigjátszás Abellel.**

## «Gen»

### »ERŐSSÉGEK:

Nagyon jó szuper- és ultratámadások és szinte halálos kombók jellemzik az öreg Gent. Előbbiekből sok van, tehát szinte minden ütésre jut egy.

### »GYENGESÉGEK:

Gennel játszani nagyon-nagyon nehéz, majdnem a legnehezebb karakter. Kitanulni igazi művészet, de mivel a légi csapásokat rosszul viseli, és kevés ütést visel el, sokan feladják. A kezdők kerüljék!

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Zan'ei:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Erős szupertámadás, ami után az ellenfél egy ideig még sebezhető marad.

**Zetsuei:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Nagy sebzés és jó alapozó a kombózáshoz.

**Jyakoha:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x rúgás
Jó kis légvédelmi mozdulat lenne, de nagyon korán kell elsütni, hogy hasznunkra váljék.

**Megnyitás:** **Végigjátszás Chun-Livel.**

## «Guile»

### »ERŐSSÉGEK:

Nagyon sokat sebző kombókat üt, és a levegőből jövő támadások ellen is jól védi meg magát. A normál ütései is elég lehengerlőek.

### »GYENGESÉGEK:

A támadó mozdulatai nem olyan jól kombinálhatók, mint a legtöbb karakter esetében, és az EX mozdulatokon is nagyon sok múlhat. Ráadásul csak közelre jó.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Sonic Boom:** 2 mp-ig bal, jobb, ütés
A klasszikus Sonic Boom kissé gyorsított változata. Nagyon hatásos.

**Double Flash Kick:** 2 mp-ig bal + le, jobb + le, bal + fel, 3x rúgás
Jó sebzés és könnyű kombóalap, igaz, relatíve kevésszer használjuk.

**EX-Sonic Boom:** 2 mp-ig bal, jobb, 2x ütés
A leghasznosabb EX mozdulat, ami nagyon-nagyon gyors.

**Megnyitás:** **Guile a játék elejétől elérhető.**

## «Gouken»

### »ERŐSSÉGEK:

Nagyon erős harcos, magas sebzési rátával. A tűzlabdája igazi védelmi csoda, érdemes használni. Érdekessége, hogy az övé az egyetlen olyan lövedék, ami védelemre jobb, mint támadásra.

### »GYENGESÉGEK:

Elég lassan mozog sajnos, és a levegőből jövő csapásokat sem védi olyan jól. Viszont még így se rossz.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Fireball:** le, jobb + le, jobb, ütés
Eléggé jó védés, mert nem csak hogy lassít az ellenfélen, de még arrébb is löki. Nem egyszer megmenthet.

**Throw Launcher:** bal, kis ütés, kis rúgás
Ez kakukktojás, hisz nem sebez, viszont cselezésre kiváló, és az ultra is egyszerűen kihozható belőle.

**Shin Shoryuken:** le, le + jobb, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Gouken ultrája.

**Megnyitás:** **Oldjuk fel Akumát és játsszuk vele végig az arcade-et. Aztán végigjátszás újra bárkivel, de ezt tartani kell: első harc - perfekt, 2-4. harc - ultra, 5-8. harc: normál**

## «Ken»

### »ERŐSSÉGEK:

Az egyik legismertebb karakter. Nagyon sok erős kombó jellemzi, és a Shoryuken-támadása se semmi. Közelre és távolra egyaránt alkalmas, s bár főleg támadó karakter, a védése sem rossz.

### »GYENGESÉGEK:

A szuper- és ultratámadásai lehetnének jobbak is, és a tűzlabdái rendkívül lassan regenerálódnak.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Shoryuken:** jobb, le, jobb + le, ütés
Ken egyik legjobb támadása, ami bár kissé lassú, jól sebez és látványos is.

**Hadoken:** le, jobb + le, jobb, ütés
Ken tűzlabdája, ami a játéktér teljes hosszán keresztül száguld.

**Shoryureppa:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Ken szupertámadása a legjobb szuper az egész játékban. Kombóhoz is kiváló, de kidőlve is segíthet a játékoson.

**Megnyitás:** Ken a játék elejétől elérhető.

## «M. Bison»

### »ERŐSSÉGEK:

M. Bison a Street Fighter II óta a legfőbb gonosz a szériában, és erre itt is rászolgál. Szinte mindenben jó: gyors, erős, alig sebződik... Bison büntet.

### »GYENGESÉGEK:

A sokat ugrabugráló ellenfelek összekeverhetik, és a védekezésre tervezett karakterek is okozhatnak neki nehéz pillanatokat. Ez viszont nem sok.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Psycho Crusher:** 2 mp-ig jobb, bal, ütés
Nagyon gyors és erős támadás, de kissé sebezhetővé teszi Bisont.

**Bison Warp:** jobb, le, jobb + le, 3x ütés vagy 3x rúgás
Ez egy teleportáló special, ami kihúzhat minket a szorult helyzetekből.

**Double Knee Press:** 2 mp-ig jobb, bal, rúgás
Talán a legerősebb Bison mozdulat. Én kedveltem, érdemes kitanulni.

**Megnyitás:** M. Bison a játék elejétől elérhető.

## «Rose»

### »ERŐSSÉGEK:

Jó légvédelmi csapások és király ultra, ráadásul az égiek is a lövedékeket hajigáló karakterek ellen teremtették. Ráadásul gyors is, mint a nyúl.

### »GYENGESÉGEK:

A kombói nem sebeznek valami sokat, és úgy összességében gyengébb a legtöbb karakternél. Néha az ütései időzítésével is lehetnek gondok, épp ezért őt is tanulni kell.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Soul Piede:** jobb, nagy rúgás
Egy nagy hatótávolságú rúgás, ami guggoló és ugró ellenfelekkel szemben is éppúgy hasznos.

**Aura Soul Spark:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Elég hatásos szupertámadás, ami nem csak hogy erősen sebez, de kombóalapnak is megteszi.

**Illusion Spark:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Nagyon hasznos ultra, ami hárításra is jó.

**Megnyitás:** Végigjátszás M. Bisonnal.

## «Rufus»

### »ERŐSSÉGEK:

Talán elsőre nem néznénk ki belőle, de Rufus nagyon gyors karakter. Épp ezért a hirtelen ütések a specialitásai, na meg van pár jó kis kombója is.

### »GYENGESÉGEK:

Sajnos védekezni nem tud annyira, és sem az ultrája, sem a szuperje nem olyan hatásos, mint várnánk. Na meg ronda szegény, de nagyon...

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Messiah Kick:** le, jobb + le, jobb, rúgás
Ezzel a speciális ugrással könnyen elkerülhetjük a kilőtt lövedékeket.

**Galactic Tornado:** le, jobb + le, jobb, ütés
Erős támadás, ami ráadásul gyorsan regenerálódik, így nem vagyunk sebezhetőek utána.

**Fragrance Palm:** jobb, nagy ütés
Távolra repíti az ellenfelet, sarokban használva pedig ultrázhatunk vele.

**Megnyitás:** Rufus a játék elejétől elérhető.

## «Ryu»

### »ERŐSSÉGEK:

Ryu a Street Fighter sorozat egyik legkedveltebb szereplője, és ez nem véletlen. Nagyon sok jó kombóval büszkélkedhet, és neki van a legjobb tűzlabdája a játékban.

### »GYENGESÉGEK:

Az eltévesztett lövedékek után egy ideig sebezhető marad, úgyhogy nem árt pontosan célozni vele. Ráadásul a légi csapások ellen sem olyan hatékony.

### »LEGJOBB MOZDULATOK:

**Hadoken: le, jobb + le, jobb, ütés**
Ryu tűzlabdája hihetetlenül hatékony, nem hiába ikonikus ütés.

**Shoryuken:** jobb, le, jobb + le, ütés
A csúcs. Nem elég, hogy szinte minden támadást blokkol, de még erős is.

**Metsu Hadoken:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Ryu ultrája a játék legjobbja, ehhez kétség sem fér. Egyszerűen mindig hasznos.

**Megnyitás:** Ryu a játék elejétől elérhető.

## «Sagat»

**»ERŐSSÉGEK:**

Dhalsim mellett Sagat a legjobb védekező az SF4-ben. Az ereje átlagos, de mivel sokszor cselezhetünk vele, ezért pont elég a győzelemhez. Sokak szerint vele a legjobb küzdeni, bár én ezt erősen vitatnám.

**»GYENGESÉGEK:**

Ha közvetlenül támadják, akkor nem húzza sokáig, szóval kell hozzá taktika is.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Tiger Shot:** le, jobb + le, jobb, ütés
Egy gyors és erős tűzlabda.

**Tiger Genocide:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Könnyű és erős szupertámadás, ami sokat sebez, szóval csak óvatosan.

**Tiger Destruction:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, 3x ütés
Sagat talán legjobb támadása, iszonyúan erős. Szinte kivédhetetlen, egyedül a kombózás gyűrheti le.

**Megnyitás:** Sagat a játék elejétől elérhető.

## «Sakura»

**»ERŐSSÉGEK:**

Az ultrájából rögvest képes kombózni, sőt, a speciális mozdulatai is kifejezetten a kombókhoz lettek igazítva. Egyébként elég gyors is, főleg ugrálni jó vele.

**»GYENGESÉGEK:**

Nem valami erős és a pofonokat se viseli túl sokáig, szóval ne bénázzunk! A kombói pedig kifejezetten nehezek lettek, néha sehogy sem akarnak előjönni.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Flower Kick:** jobb, közepes rúgás
Egy kissé alábecsült mozdulat, ami viszont nagyon jól jöhet, mert a földön fekvő ellenfeleket megsorozhatjuk vele.

**Haru Ichiban:** le, bal + le, bal, s mindez újra, rúgás
Nem a legjobb szuper, de blokkolja a tűzlabdákat, szóval jó, ha van.

**Hadoken:** le, bal + le, bal, ütés
Kis hatótávolságú tűzlabda, de földön fekvő ellenfelekre hatásos.

**Megnyitás:** Végigjátszás Ryuval.

## «Seth»

**»ERŐSSÉGEK:**

Dr. Manhattan... Ööö, akarom mondani Seth nagyon erős karakter, aki főleg a támadásokra specializálta magát. Gyors és darál, mint a cséplőgép, szóval oda kell figyelni, ha szembekerülünk vele.

**»GYENGESÉGEK:**

A sokat cselező, gyorsan mozgó és ugráló ellenfelek a gyengéi, de azoknak is ügyesnek kell lenniük a ringben.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Tanden Engine:** le, bal + le, bal, ütés
Magunkhoz szívhatjuk vele az ellenfelet, aki ilyenkor szinte tehetetlen a kombóink előtt.

**Yoga Teleport:** jobb, le, jobb + le, vagy ennek ellenkezője, 3x ütés vagy 3x rúgás
M. Bison teleportjának offenzív változata.

**Tanden Storm:** le, jobb + le, jobb, s mindez újra, ütés
Egy erős szupertámadás, ami remek alapja a kombóknak.

**Megnyitás:** Végigjátszás mindenkivel, majd Goukennel, continue nélkül.

## «Vega»

**»ERŐSSÉGEK:**

Nagyon gyors, és még a normál támadásai is messzire nyúlnak. Az ugrásai nagyok és gyorsak, ezért a levegőből hatástalanítani szinte lehetetlen. Jó az ultrája.

**»GYENGESÉGEK:**

Nagyon könnyen lebénítható, ráadásul elég gyengéket üt. A levegőből jövő csapásokat nem tudja kivédeni rendesen, és sokszor kerül csapdába. A speckói és a szuperje halálosan vacakok.

**»LEGJOBB MOZDULAT:**

**Bloody High Claw:** 2 mp-ig bal + le, jobb + le, bal + le, jobb + fel, 3x ütés

Ugyan kombózni nem lehet belőle, de elég hatásos ultra. Hogy mit ne mondjak, az egyetlen olyan különleges mozdulat Vegánál, amit értelme van használni, mert a többi csak időpocsékolás. Sebaj, a sebessége és az ugrásai kárpótolnak.

**Megnyitás:** Vega a játék elejétől elérhető.

## «Zangief»

**»ERŐSSÉGEK:**

Erős ütések és ügyes védekezés - ez jellemzi az oroszt. Jó karakter, könnyű megtanulni és élvezet irányítani. Az ultrája pedig... nos, azt látni kell!

**»GYENGESÉGEK:**

Ugyanakkor persze nem mindenható. A tűzlabdák elég jól sebzik, és ahhoz, hogy ne csak találomra lőjük el az erősebb támadásait, sok gyakorlásra lesz szükségünk. A levegőből is könnyű célpont.

**»LEGJOBB MOZDULATOK:**

**Final Atomic Buster:** jobb, jobb + le, le, bal + le, bal, bal + fel, fel, jobb + fel, s mindez újra, ütés

Hatalmas szuper, hatalmas sebzéssel. De ez még mindig semmi...

**Ultimate Atomic Buster:** jobb, jobb + le, le, bal + le, bal, bal + fel, fel, jobb + fel, s mindez újra, 3x ütés

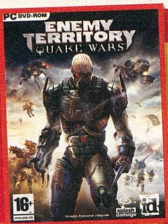
Igen, ez tényleg olyan durva, mint a kiosztása. Legalább tréningben nézzétek meg!

**Megnyitás:** Zangief a játék elejétől fogva elérhető.

# TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.




## » ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Értékelés: 86%
Ára: 3990 Ft

A Quake az elmúlt tizensok év során gyakorlatilag összeforrott az FPS-ek és a PC-s játékok nevével, és 2007-ben az id Software úgy gondolta, hogy az általa kitalált univerzumot érdemes lenne kipróbálni a csapatalapú lövöldözések frontján is, így megszületetett az Enemy Territory, amiben ezúttal nem egyszeri hősként, hanem egy kisebb team hatékony tagjaként kellett helyt állnunk az emberek vagy a stroggok oldalán. Mindent egybevetve a játék jól sikerült, tényleg csak a társainkkal összefogva tudtuk megoldani a küldetéseket, a fejlődési rendszer is remekre sikeredett, ám mégsem vált igazi klasszikus a programból, s ezt talán a jól megszokott Quake hangulat teljes hiánya okozta. Ettől függetlenül a Quake Wars nem egy rossz vétel, a grafika még ma is megállja a helyét, és egy jó társasággal hosszan elszórakozhatunk vele.«

2.

## » HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Értékelés: 90%
Ára: 3990 Ft

Ha van olyan PC-s játék, amivel szinte biztos, hogy minden valamirevaló gamer játszott, hát az a Heroes of Might and Magic-széria, annak is a harmadik része, amely mind a mai napig az egyik legjobb stratégiai játék, ami valaha készült. Aztán volt ennek a szériának egy negyedik része, ami túl sokat markolt és keveset fogott, rengeteg rajongóban okozva hatalmas csalódást. Szerencsére az ötödik rész kiköszörülte a csorbát, és mi most ezt a játékot ajánljuk a figyelmetekbe, hiszen már 4000 Ft-ért hozzá lehet jutni, méghozzá teljesen magyar nyelven. Ha szeretitek a nagy ívű, rengeteg játékórát biztosító körökre osztott stratégiákat, akkor a HoMM V gyakorlatilag kihagyhatatlan vétel, nem hiányozhat a polcotokról. Kellemes grafika, élvezetes játékmenet, kihívás – kívánni többet nem is lehetne.«

3.

## » SUPREME COMMANDER

Értékelés: 82%
Ára: 2490 Ft

Habár Chris Taylor két legutóbbi munkája a Space Siege és a Demigod nem robbantott bankot, azért mi még szeretjük az úriembert, hiszen számos igen kellemes játék került ki a kezei alól. Ezek egyike a Supreme Commander, amely gyakorlatilag a maga nemében zseniális Total Annihilation örököse – egy kiváló real time stratégia, amelyben könnyedén elveszik az egyszeri játékos, annyira jól el van találva. Ugyan a története kissé bugyuta, és a fajok sem olyan változatosak, mint például a Starcraftban, de a gigantikus méretek és a remek irányítás kárpótolják a játékost, arról nem is beszélve, hogy hálózaton, interneten vagy skirmish-ben játszva még mindig nem nagyon akad párja ennek a programnak. Szóval háromezer forint alatt még a hülyének is megéri, meg neked is...«

4.

## » PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Értékelés: 92%
Ára: 3990 Ft

A számítógépes foci területén sokáig nem nagyon volt vetélytársa a Fifa sorozatnak (ennek hatására az rendesen el is puhult), ám egyszer csak betört a piacra a Pro Evolution Soccer, ami ugyan messze állt a tökéletestől, de minden évben egyre többet és többet adott a megszállott futballrajongóknak. A széria lényegében 2008-ban érkezett el a csúcspontra, hiszen teljes egészében nextgen grafika fogadott minket a monitorokon, méghozzá pazar játékmenettel – utcahosszat verve a Fifa 08-ra. Ugyan hibák itt is voltak (bugok, pocsék online mód, vicces portolás), de a játékélmény magáért beszélt, és feledhetetlen órákat szerzett a foci szerelmeseinek. Éppen ezért kiváló vétel most ez a program, hiszen mindössze négyezer forintot kell fizetnünk azért, hogy virtuálisan győzelemre vezethessük a csapatunkat.«

5.

## » SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Értékelés: 75%
Ára: 3490 Ft

Amíg Pókember lesz, addig Pókemberes játékok is lesznek, méghozzá jók, rosszak és közepes alkotások egyaránt. Ez utóbbi kategóriába tartozik a Spider-Man: Friend or Foe is, amely nem ér mondjuk 9-10 ezer forintot, de három és felet mindenképp, hiszen lényegében egy jópofa platform/verekedős programról beszélünk, ahol a hősünk mellé mindig választhatunk egy plusz karaktert, és nemcsak a szuperhős bagázsból, de a legyőzött gonoszok közül is. A grafika rajzfilmszerű és nagyon jópofa, a hangok terén sincs gond, s habár a játékmenet kicsit monoton, azért darabokban (avagy pályarészletenként) még élvezetes is lehet. Ha pedig egy kicsit már öregnek érezzük magunkat az ilyesfajta mókákhoz, akkor sincs nagy baj, hiszen az öcsinek vagy egy kisebb rokonnak biztos hatalmas örömet okozhatunk vele.«

# MAJOM PARÁDÉ

**Két Monkey Island-játéknak is örülhetünk most, ami azért fura, mert a sorozat legutóbbi része, az Escape from Monkey Island kilenc éve jelent meg. De Monkey Island-ekre mindig lesz igény, ugyanis a legelső rész minden idők egyik legjobb kalandjátéka volt.**

írta» STÖKI

Nehéz ma átadni az olvasónak, aki akkor talán még nem is élt, hogy milyen volt rácsodálkozni a The Secret of Monkey Island-re, amikor 1990-ben megjelent. A program egyszerre volt a humoros játékok és a kalandjátékok új etalonja, igazi mérföldkő. Ilyesmi lehetett a televíziózás történetében, amikor az első Monty Python-műsorokat leadták. Vagy amikor Woody Allen befutott Hollywoodban. Vagy amikor Terry Pratchett megírta az első Korongvilág-regényt. Tömény zsenialitás és rengeteg röhögés.

## A JÁTÉKIPAR MONTY PYTHONJA

Persze ehhez kellett két olyan zseni, mint Ron Gilbert és Tim Schafer. Ők évekig együtt dolgoztak a Lucasartsnál még a játék megjelenése előtt, többek között a szintén remek Maniac Mansion-ön, amiben a cég híres kalandjáték-motorja, a SCUMM 1987-ben bemutatkozott. Gilbert volt a játék egyik írója, Schafer pedig programozott, de az előbbi hamar felfigyelt arra, hogy ez utóbbi nem egészen normális fazon. Éppen ilyen emberre volt szüksége ahhoz, hogy megalkossa az addigi legidiótább játékot. Ők és egy harmadik tag, bizonyos Dave Grossmann hozták össze a botcsinálta, hülye nevű kalóz, Guybrush Threepwood történetét, és annyi poént és zakkant karaktert zsúfoltak a játékba, amit talán csak a későbbi folytatás múlt felül. Az abszurd humor, a szituációs komédia, a borzalmas szóviccek és a vicces popkulturális utalások mind megfértek a játékban, a cselekmény pedig kellően elgondolkodtató fejtörőkkel dolgozta meg a játékos agyát. Mindehhez jött a már bejáratott motor és a könnyen használható kezelőfelület, egy igen szerencsés időpont (a kilencvenes évek elejére futott fel a kalandjátékok népszerűsége, többek között éppen a SCUMM-játékoknak köszönhetően), valamint néhány híresség kisebb együttműködése (Steve Purcell, Sam & Max szülőatyja is részt vett a grafika kidolgozásában, a kardozáskor elhangzó híres szócsatákat pedig Orson Scott Card sci-fi író, a remek Végjáték-sorozat szerzője írta). Nem nagyon lehet játékra azt mondani, hogy tökéletes, de a The Secret of Monkey Island mégis az volt.

## A 3D NEM JÖTT BE

A játék azonnal levette a lábáról a sajtót és a játékosokat (itthon külön emlékezetes lehet CoVboy rekordhosszúságú leírása a Commodore Világban). Az egy évvel később megjelent második rész hasonló babérokat aratott, és überelte az első rész idiotizmusát, különösen az utolsó jeleneteivel. Aztán három évig csend volt, de csak azért, hogy aztán annál nagyobbat üssön a harmadik játék: a The Curse of Monkey Island rajzfilmes dizájnnal, de változatlanul beteg humorral tért vissza (szerény véleményem szerint a sorozat legjobb darabja). Aztán egy 3D-s negyedik rész 2000-ben elrontott mindent, és azóta nem jelent meg újabb folytatás, egészen mostanáig. Ami szép, szép, de azért messze nem ér a nyomába a – most már új ruhában pompázó – eredetinek.«

# BEZZEG A RÉGI JÁTÉKOK

**A The Secret of Monkey Island felújított verzióját olyan várakozás előzte meg, amihez foghatót régen láthattunk a sajtóban. Blogok, magazinok, szakportálok harangozták be a játékiparban kisebb kuriózumnak számító projektet, és ennek nem csak az az oka, hogy az első Monkey Island remek játék volt. Ez a nosztalgia ereje, ami több egyszerű múltba révedésnél.**

írta» STÖKI

Persze annyira nem is nagy kuriózum a projekt, ugyanis nem a régi-új Monkey Island-játék az egyetlen remake a játékiparban. A régi nevek felélesztése olyan trend, ami bár nem jelentős piacformáló erő, elég stabilan tartja magát az elmúlt tíz évben, és a válság hatására csak erősödhet. A korábbi sikerjátékok folytatásai és átdolgozásai ugyanis kevésbé kockázatosak üzletileg, mint az új, ismeretlen brandek bevezetése, ez könnyen belátható. Láttuk az elmúlt években már visszatérni többek között a Defender of the Crownt, a Gobliiinst, a Sam & Maxből két évados játéksorozat készült, Sid Meier pedig új Pirates!-t készített. Sőt, a The Secret of Monkey Island Special Editionel nagyjából egy időben egy másik Lucasarts-klasszikus, az Indiana Jones and the Fate of Atlantis is kijött Steamen, szinkronizált változatban. És bár ezeknek a játékoknak közös vonása, hogy a játékmenetük és a motorjuk idejétmúlt (és sokszor a grafikájuk sem tartotta a lépést a korral), azért mindig van egy stabil réteg, ami vevő ezekre a programokra. És persze ott vannak azok a folytatások is, amik lépést tartanak a korral, például a Fallout 1-2 után kilenc évvel megjelent harmadik rész. Ezeknek saját érdemeiken túl van egy kellemes hatásuk: sok játékos előveszi az előzményeket is, hogy még egyszer végigjátssza azokat.

## JÁTSZD ÚJRA!

De nemcsak a nagy játékkiadók foglalkoznak remake-ekkel, sőt. Rengeteg lelkes amatőr és félamatőr dob össze minden hónapban több tucat újrafeldolgozást flashben, javában, vagy amiben éppen tud. Ha körülnézünk a neten, több olyan oldalt találunk, amit kifejezetten ezeknek a próbálkozásoknak szenteltek (remakes.org, retro-remakes.net, reloaded.org, classic-retrogames.com, és még sorolhatnám). Ezeken a fórumokon rendszeresen rendeznek versenyeket is, amikből kisült már néhány igen emlékezetes remake. A Maniac Mansion és a Head Over Heels újrája például nagyon jól sikerült, nagy tragédiájuk, hogy mindkettő több éve jelent meg – ha ugyanis alkotóik ma készítették volna ezeket, jó eséllyel felkerültek volna az Xbox Live Arcade-re vagy más online játékszolgáltatásra. Ezeken ugyanis egyre több régi játék bukkan fel remake formájában vagy az eredetihez többé-kevésbé hű változatban (aki nyomta már XBLA-n a Duke Nukem 3D-t, tudja, miről beszélek), de PC-n is van már ilyen szolgáltatás (például a gog.com címen működő Good Old Games). Az igazi keményvonalas retrojáték-rajongók azonban inkább emulátoron, vagy még inkább eredeti C64-en, SNES-en és más ősi kütyükön nyomják a Last Ninját meg a Super Mariót, amik mai szemmel nézve finoman szólva sem konkurenciái a Crysisnek és a Fable 2-nek. Persze ezek az őrültek csak egy elenyésző kisebbséget alkotnak, de a régi élmény újraélése közös, akár emulátoron, akár XBLA-n játszik az ember valamilyen őskövülettel.

> »Eljött az idő, mikor mindenki megismerheti a régi klasszikusokat.«

## ÚJRAÉLNI A JÓT

Miért érezzük szükségét ilyesminek? Miért van az, hogy néha elővesszük egy-két – vagy akár több – éves klasszikusokat? A magyarázat a nosztalgiázás mögött rejlő lelki folyamatokban rejlik. A nosztalgiázásra nagyon sokáig nemkívánatos dologként tekintettek a nyugati világban: a 17-18. században betegségnek gondolták olyan tünetekkel, mint a sírás, az anorexia és a szabálytalan szívverés. A 20. század elején már megszületett a pszichiátria tudománya, ennek megfelelően pszichiátriai betegségként kezelték, és azt gondolták, hogy álmatlanság, ingerlékenység és depresszió jár együtt a „kórsággal". Csak évtizedekkel később választották külön a nosztalgiázást mint pszichés tünetet (ami előfordul például otthonuktól frissen távol került, honvágyó diákok körében) és a nosztalgiázást mint normális lelki jelenséget. Az utóbbi években egyre több kutatás jelent meg ez utóbbi témában, és a szakemberek kezdenek felfigyelni a nosztalgiázás pozitív, sőt pszichoterápiában is alkalmazható hatásaira. A Science című tudo-

mányos lap leírja, hogy a nosztalgiázást minden kultúrában és korcsoportban megfigyelték, és közös az is, hogy a nosztalgikus gondolatok mindig valamilyen fontos személyhez, eseményhez vagy élményhez kapcsolódtak. És ilyen élmény lehet például egy játék is. Mai napig pontosan emlékszem arra, milyen katarzis volt először végignyomni a Day of the Tentacle-t vagy a Starcraftot. Akik pedig ma kezdik az ismerkedést a játékokkal, bizonyára 20 év múlva könnyes szemmel emlékeznek vissza arra, milyen volt először eljutni a Halo 3 végére. És nincs ezzel semmi baj, a Science által idézett kutatás szerint ugyanis a múltba révedés javítja a lelki egészséget. Önkéntesek egy csoportjában azt tapasztalták, hogy a nosztalgikus érzések átélése után a kísérleti alanyok önbecsülése, határozottsága megnőtt, és erősödött bennük az érzés, hogy támogatást és szeretetet kapnak másoktól. Az is kiderült, hogy a nosztalgiázás csökkenti a magány hatásait (nem csoda, hogy sokszor a magány váltja ki). A szakemberek szerint a jelenség másik fontos szerepe, hogy kapcsolatot teremt múltbeli és jelenlegi énünk között. Így fenntartja a folyamatosság érzését, jelentőséget tulajdoníthatunk az életünknek, ami már filozófiai mélységekbe vezet, de a gyakorlatban is fontos, különösen idősebb korban, amikor az ember nehezebben viseli a magányt vagy az elszigeteltséget.

## RETROHULLÁM JÖN

Nosztalgiázni tehát hasznos és egyáltalán nem ciki. A régi pozitív élmények újraélésére időről időre szükségünk van, így a kulturális vagy a szórakozáshoz kapcsolódó élmények újraélésére is. Vannak, akik már ötvenszer olvasták A 22-es csapdáját, de nekiülnek ötvenegyedszer is, mások a Ponyvaregényt nézik ronggyá. Megint mások pedig évente újrajátsszák a Warcraft III-at. Az pedig, hogy a játékipar ügyesen meglüli ezt a jelenséget és mesterségesen kelt nosztalgiahullámokat a piacon, csak hab a tortán. Egyébként az előző nagy hullám a dotkombukta idején volt, és nem csoda, hogy a mostani is egy gazdasági válság idején erősödött: ha krízis van, akkor ugyanis jobban igényeljük a biztos pozitív élményeket. És mi lehet biztosabb jó élmény annál, mint újrajátszani egy olyan klasszikust, mint a zseniális The Secret of Monkey Island? Guybrush Threepwood visszatérése tehát akár lelki gyógyszernek is tekinthető, és ha bejön a Special Edition verzió Lucasartsnak, bizony nem lesz megállás: jön majd a Monkey Island második része, a felejthetetlen Day of the Tentacle, a Loom és a többi imádott klasszikus. Én már alig várom.«

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
BenQ G2220HDA 22" FullHD 16:9 monitor 35.850
Gainward GTS250 512 29.875 9600GT 1GB 22.100
ASUS HD4870 512MB 40.150 HD4770 512MB 29.125
AMD Athlon II X2 245 17.325 Phenom X2 550 26.425
Intel Core2 E8400 41.500 E7400 30.125 E5300 18.750
GigaByte MA770-UD3 18.750 X48-DS5 28.850
SP 2.5" külső HDD 500GB 27.725 250GB 17.500
Samsung F1 HDD 1TB 32M 21.625 750GB 32M 17.900
500GB 16M 13.975 320GB 16M 11.525 250GB 8M 10.425
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2GB 1066MHz DDR2, 500GB HDD, HD4670 512MB
Intel: ASUS P5QL-SE, DualCore E5200 100.980
AMD: MSI K9A2 NEO2, Athlon X2 7750 96.090
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 1066MHz DDR2, 640GB HDD, HD4850 512MB
Intel: Gigabyte EP45-DS3R,Core2Duo E7500 175.990
AMD: Gigabyte MA790X-UD4P, Athlon X2 7750 152.330
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
2GB 1066MHz DDR2, 750GB HDD, HD4870 1024MB
Intel: MSI P45 Zilent, Core2 Quad Q8200 210.260
AMD: GB MA790X-UD4P, PhenomX4 9850BE 214.070

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

# JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

## PROTOTYPE

Tisztelt PC Guru!
Egy nagy bajom lenne a Prototype c. játékkal. Elindítom a játékot, az előzetes videó is gyönyörűen lefut szaggatás nélkül, minden nagyon pöpec, és amikor elindul a játék, az egész város narancssárga, és töredékekben látok mindent. Ez vajon a gépigény miatt van, vagy valami javítás kellene?
Segítsetek légyszi, ti vagytok a legjobbak!
Hű olvasótok, Csaben

**»Ez egy egyszerű bug, két dolog okozhatja a hivatalos fórum szerint: 1. túl régi a VGA driver (ez esetben frissítsd), 2. a gyakoribb azonban, hogy a VGA driverben az élsimítás be van kapcsolva, ilyenkor az NVIDIA Control Panelen, az Anti-aliasingnál engedélyezd, hogy az alkalmazások kezeljék az élsimítást, tehát az application-controlled settings-et válaszd.**

## TEAM FORTRESS 2

A Team Fortress 2-ben szeretnék segítséget kérni. Nemrég megvettem a játékot és feltettem a Steam-et is. Letöltött valami Team Fortress 2 Pre-loadingot, és azt írta: A locked copy of Team Fortress 2 has already been installed on your computer. Purchase it now and start playing immediately (sorry, ha hibásan írtam). Gondolom, azt a kódot kell valahova írni, amit a dobozban találtam, de nem tudom hova. Kérlek, segítsetek!
Előre is kösz.

**»Bizony, a kód maradt le. Tehát a Steam-ben, a My Games fülnél alul van egy Activate a product on Steam... gomb, erre kattints, aztán ide írd be a játékhoz kapott kódot.**

## AVP2

Üdv Tika!
Nemrég elővettem az Aliens vs Predator 2-t, de nem tudok multiban játszani. Már leszedtem hozzá valamilyen update-et, és úgysem jó. Azt írja, checking game version, és a végtelenségig csak tölt, tölt, és tölt. Nem tudom mi a baja, pedig annyira jó lenne vele játszani. Nem tudjátok, mi lehet a probléma?
Válaszodat előre is köszönöm!

**»Egyszerűen csak az a baj, hogy a játék túl régi, és már jó néhány éve kihaltak mögüle a szerverek. Viszont úgy tűnik, hogy Savior mod néven újra játszhatóvá tették multiban, és a www.lithfaq.com-on szerver is van, szóval a jelzett oldal download szekciójából töltsd le a legfrissebb Savior modot, indítsd el a játékot, aztán hajrá!**

## FREESPACE 2

Hello Guru csapat!
Egy Freespace-es problémával fordulok hozzátok. A FreeSpace 2 pályaszerkesztőjében ha készítek egy küldetést, akkor az abban lévő nagyobb hajók (cirkáló és attól felfelé) nem használják a sugárágyúikat. Nem tudom, mi lehet a gond; leszedtem magyarosítást, de a FRED2 angol maradt, így ez se segített.
Remélem, találtok megoldást!
Előre is köszönöm. Farkas

**»Nekem úgy tűnik egy netes faq alapján, hogy minden lézerüteg a nagyobb hajókon „locked" (zárolt) alapállapotban van, amit az events editorban lehet egy beam-free-all „esemény" beállításával orvosolni. Tehát minden hajóhoz tartozik egy SEXP (Symbolic EXPressions) leíró fázis, itt jobb egérgomb, aztán Add Operator, és valószínűleg itt tudod hozzáadni a kívánt eseményt. Mivel ez a szerkesztő nem egy egyszerű eset, és úgy tűnik, ezerfélét be lehet még állítgatni azokon az ütegeken, megadom a forrás címét is: http://tinyurl.com/ksn5k9.**

## STREET FIGHTER 4

Helló Tika!
A Street Fighter IV-gyel kapcsolatban lenne kérdésem. Akumát miért nem tudtam kioldani? Pedig Sagattal végigvittem, egyszer sem veszítettem, és lett vele 2 perfektem.
Köszi: Dávid

**»Akumához először is unlockolni kell Cammyt (Crimson Viper), Fei Longot (Abel), Rose-t (Bison), Dant (Sakura), Gent (ChunLi) és Sakurát (Ryu), zárójelben odaírtam, hogy melyik karakterhez kivel kell végigküzdeni az Arcade módot, hogy megkapd. Ha a fenti hatos megvan, akkor egy olyan karaktert válassz, akivel már végigmentél az Arcade-on. Értelemszerűen vereség nélkül kell ismét végigtolni az Arcade-ot, és úgy, hogy 1 körös meccsek esetén minimum 1 perfekt köröd, 3 körösnél - 2, 5-nél 3, és 7 körös meccseknél legalább 4 perfekt köröd legyen. Seth után jön egy bónuszpálya, és ha itt legyőzöd Akumát, akkor elérhető lesz...**

## POP WW

Sziasztok!
Segítséget szeretnék kérni a Prince of Persia 2. részéhez. Megvettem, de lehet, hogy feleslegesen, mert már az elején megakadtam. Minden rendben, de azt a csajt, aki átjött a hajónkra, nem tudom megölni.
Válaszotokat előre is köszi.

**»Ha jól emlékszem mindegyik ellenfél ellen ugyanaz a taktika működött. Rátapadni a védekezés gombra, és figyelni, mert ugyanazt a kombót ismételgeti mindig, csak épp van egy szünet mielőtt a következő támadó mozdulatsorba kezdene, ilyenkor kell bevinni 2-3 ütést, majd újra a védekezés funkciót nyomva tartani a következő lehetőségig.**

## THE WITCHER

Elakadtam a Witcherben. A 4. fejezetben annál a résznél, amikor Alina meghal, és déllidércé változik. Megkértem Dandeliont, hogy írjon egy verset, de kell neki egy kis idő. Jó, eddig minden rendben, és a naplómban azt írja, hogy menjek a málnáshoz pirkadat előtt, odamegyek, de ott csak Alina van, Dandelion sehol. Elmegyek a fogadóba, és ott énekel, nem tudok vele beszélni, hanem csak énekel. Gondoltam átmeditálok más napra, de ugyanaz!
Remélem, tudtok segíteni:
RyaN

**»A naplóbejegyzéssel szemben éppen alkonyatkor, vagyis naplemente előtt kell kimenni a málnásba, Alina már ott lesz, várj egy kicsit, és hamarosan Dandelion is jön.**

## THE SIMS 3

Helló PC Guru Team!
Van egy nagyon nagy problémám a Sims3-mal. A játékban ugyanis a fák négyzetben vannak - ez nem vicc -, és csillognak, de ha közelebb megyek, akkor már jó, és rendben van a megjelenítés. Kérlek titeket, hogy segítsetek, mert ez nem vicces!
Válaszotokat előre is köszönöm. Veszettbirka.

**»Ez tényleg nem vicces, na jó, talán csak egy kicsit, de a nicked, az tényleg nagyon vigyorgós.**

Szóval a VGA driver frissítésével kellene kezdeni a dolgot, illetve van egy konkrét tippem is, szóval ha a Catalyst Control Centerben a 3D-nél az Adaptive anti-aliasing engedélyezve van, akkor kapcsold ki...

## DUNGEON SIEGE 2

Helló Guruk!
Segítsetek légyszi, mert a Dungeon Siege 2-ben van egy 94-es szintű karakterem, DE most kaptam kézhez a kiegészítőt, és nem lehet valami oknál fogva átkonvertálni! Nem jelenik meg, amikor belelépek a konvertálásba, pedig bemásoltam az alapjátékhoz és a kiegészítőhöz is. Az alapjáték felismeri, de a kiegészítő nem. Kérlek, segítsetek! Nem akarom eldobni a karimat.
A GURU legyen veletek!

**»A http://tinyurl.com/kwltpa oldalról töltsd le a v2.2 patch-et a Dungeon Siege-hez, de mivel a 2.0-ás mentett állományok nem kompatibilisek a 2.2-vel, ezért szükséged lesz a http://tinyurl.com/louaxk utilityre, ami az összes mentett állást kezelhetővé teszi. Gondolom még kell egy új mentés a DS2-ben, hogy 2.2-re átálljon a mentett állomány, és utána elvileg már a kiegészítő is felismeri, és konvertálható lesz...**
**Ps. A mentéseidet azért archiváld előtte.**

## WORLD OF GOO

Helló Tika!
A World Of Goo negyedik fejezetében akadtam el. Méghozzá a második pályán. Nem tudsz valami playthrough videót? Segítséged előre is köszönöm.

**»Akad például a http://tinyurl.com/ly7ds3 oldalon is egy videó az említett pályáról.**

## FALLOUT3

Kedves Guru!
Követtem a DLC-k letöltéséhez szükséges lépéseket, először csináltam egy gamercardot, majd letöltöttem a gépemre a Games for Windows LIVE-ot. Amikor megpróbálok belépni a LIVE-ba, akkor hibát talál, a hibakód: 80154017. Mit tegyek? PC-re hogy töltsem le a Broken Steelt?
Üdvözlettel:
TT

**»Szerintem, illetve a gugli szerint is a hibaüzenet arra utal, hogy magyarországi adatokkal regiztél. Sajnálatos és gyalázatos módon Magyarországon hivatalosan még nem támogatott a Live, ezért az e-mail cím megadása után a második oldalon fontos, hogy olyan országot válassz ki, ahol támogatott (pl. USA, vagy United Kingdom). Később az ország már nem változtatható meg, csak az újraregisztráció lehetséges. Ezen az oldalon kell még megadni a születési dátumodat (nem árt, ha 18 fölötti), a kívánt jelszót, és a választott gamertaget (ez lesz a neved), illetve itt lehet egy hozzá tartozó képet is választani. A következő lépésben ki kell tölteni egy űrlapot, amin hamis adatokat kell megadnod, mert nálunk ugye nincs Live. Fontos, hogy a kiválasztott országhoz tartozó irányítószámot és telefonszámot adj meg, mert ezeket ellenőrzi a rendszer.**
**Ps. És ha már be tudsz lépni a Live-ba, akkor ott vásárolni is tudsz.**

## NFSU

Helló!
A segítségeteket kérném, mégpedig Underground2 ügyben. Hálózatban szeretnénk vele játszani, de valahogy nem jön össze. Ha van valami infótok vele kapcsolatban, azt osszátok meg velem. Az a lényeg, hogy ne neten menjen, hanem sima hálózatban.
Válaszotokat előre is kösz.
Máté alias $n!per

**»Minden gépen külön serial kell, gondolom ezt tudod... Tehát a módszer csak gyári játékkal, illetve külön játékokkal működik. A hálózatoknál a tulajdonságok TCP/IP protokolljánál mindkét gépen más átjáró címet kell beállítani, az egyiken pl. 1.1.1.1-et a másikon 1.1.1.2-t, és akkor működni fog.**

## CALL OF DUTY

Üdvözöllek Tika!
A CoD 2 illetve 4-gyel van bajom. Azon belül is a multiplayerrel (mindkét game eredeti). Játszom a szervereken, néha megyek haverok után X-fire-ön, de 2 hete elkezdte kiírogatni, hogy punkbstr.exe heartbeats stopped vagy valami ilyesmit. De szinte minden szerveren, és az őrületbe kerget! Néztem fórumokon, tiltottam le a tűzfalam, pbsetup.exe pbsvc.exe minden ilyet megcsináltam, de nem akar működni!
zErGzOrG

**»A fórumok többsége valóban azt írja, hogy ez kommunikációs probléma (tűzfal, vírus, stb. okozhatja), de néhány helyen azt találták, hogy a Punkbusterrel magával van bibi, mégpedig az, hogy elfelejti az aktuális frissítést megcsinálni. A http://tinyurl.com/nocmxo weboldalt mentsd el (Explorerben - Fájl menü - Mentés másként), méghozzá a COD4 könyvtárában lévő PB mappába. Ez a fájl a játék következő indításakor update-re kényszeríti a Punkbustert.**

## FALLOUT 3

Hi Guru!
A Fallout 3-mal kapcsolatban lenne három kérdésem:
1. Megszereztem egy Brootherhood of Steel tag páncélzatát, meg is próbáltam felvenni, de nem engedte, valami tréninget írt ki. Mit csináljak, hogy fel tudjam venni?
2. Hogyan tudnék gyorsan, és egyszerűen pénzt keresni?
3. Hol van az Acéltestvériség (más néven: Brootherhood of Steel) központja?

**»1. Power Armort csak egy speciális perkkel (Power Armor Training) lehet viselni, és ezt a képességet kétféle úton-módon tudod begyűjteni: az alapjátékban Paladin Gunny-tól a Citadellán, illetve az Operation Anchorage DLC végigjátszása is garantálja ezt az adományt.**
**2. Én a javítás skillt erőltettem, a begyűjtött fegyvereket így egymásra tudtam pakolni (feljavítani), és sokat ingáztam, kereskedtem. Biztos van más mód is, de azért gondolj bele, egy posztapokaliptikus világban nem megy olyan gyorsan a pénzszerzés...**
**3. A Brotherhood of Steel főhadiszállása a The Citadell, pontos helye: http://tinyurl.com/mp7b7y. Megjegyzem, a Citadellára addig nem tudsz bejutni, amíg a főszálon oda nem ér a cselekmény, az meg eléggé a játék vége felé lesz.**

## KOTOR 2

Tisztelt Szerkesztőség!
Azzal a kéréssel fordulok Önökhöz, hogy a Star Wars Knights of the Old Republic 2-ben kit, hol, hogyan és mikor lehet jedivé, ill. sithté változtatni. Remélem nem nagy kérés ez.
Előre is köszönöm, tisztelettel: Roland

**»Nem éppen egyszerű dolgot kérdezel, tudod-e?! Hogy kit, és mivé, arra még könnyű válaszolni:**
**Atton - (Dark) Jedi Sentinel**
**Bao-Dur - (Dark) Jedi Guardian**
**Disciple - (Dark) Jedi Consular**
**Handmaiden - (Dark) Jedi Guardian**
**Mira - (Dark) Jedi Sentinel**
**Egyébként a karakter nemétől függ, hogy Handmaiden (férfi főkari) illetve Disciple (női karakter esetén) csatlakozik a csapathoz, Mira pedig a jó vagy semleges beállítottság esetén szedhető fel. Ahhoz, hogy jedit tudjunk képezni a fenti karakterekből, beszélgetnünk kell velük, influence-t (befolyást) gyűjteni - ez a nehezebb része. Atton például csak akkor nyílik meg számunkra, és válik alkalmassá jedi képzésre, ha a sötét titkát kiderítettük (ehhez amikor a Refugee szektorban járunk, Attonnak is a csapatban kell lennie). Mira-t ha sikeresen meggyőztük, a Nar Shadaant kell elvinnünk arra a helyre - a bár elé, ahol a karakterünk az erő lüktetését érzékelte. Handmaiden esetén a tréningek a kulcs, és Kreia információi. Sajnos magyar nyelvű leírás ehhez a témához nincs, de a http://tinyurl.com/lxluxy oldalon összeszedték a párbeszédeket, és a ráhatáshoz szükséges dolgokat, és ugye ez a 3 képernyőnyi olvasnivaló csak a jó oldalon taglalja a témát...**

## GOODOLDGAMES

Hello Tika!
Nem biztos, hogy idevág a kérdés, de ha veszek egy játékot a GoodoldGames.com-on akkor az hogyan jut el hozzám?
A választ előre is köszönöm.

**»A jelzett weboldalon ha vásárolsz egy játékot, akkor az bekerül az accountod (a weboldalon létrehozott fiókod) My Games szekciójába, és onnan le tudod tölteni. A már megvett játékokat korlátozás nélkül később is annyiszor töltheted le a fiókodból, ahányszor csak akarod...**

# ÚJ HANGSZÓRÓK A NAGY ÖREGTŐL

## ALTEC LANSING VS2620 VS2621

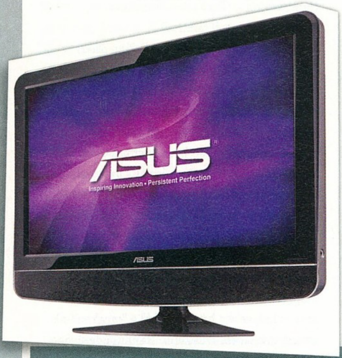
**Sokak egykori kedvence, az Altec Lansing jó ideig nem nagyon hallatott magáról, most viszont két új, megfizethető árú hangrendszerrel jelent meg a piacon.**

Mindössze egyetlen lényegi különbség fedezhető fel a VS2620 és VS2621 típusjel alatt futó hangrendszerek között, ez pedig a mélynyomó. A VS2620 ugyanis egy sima 2.0 felépítésű szett, míg a VS2621 2.1-es. A trapéz alakú szatellitek szélessávú hangszórókat rejtenek, amelyek legfeljebb 18KHz-es hangokat tudnak lesugározni (az alsó határfrekvenciát nem adta meg a gyártó). A kezelőszervek is az egyszerűség jegyében kerültek a szettekre, a bekapcsológomb és a hangerőszabályzó mellett csak egy potenciométert találunk, amivel a hangszín állítására nyílik lehetőség. A VS2621 mélynyomója mindössze 10cm átmérőjű, ennek ellenére a gyári adatok szerint 93dB hangnyomást tud létrehozni. A reflexnyílással ellátott, oldalra sugárzó mélynyomó átviteli tartománya 45Hz-től indul a megadott műszaki adatlap alapján. A két új hangszórókészlet a tervek szerint augusztustól már kapható lesz, hazai áruk még nem ismert, Európában a kisebb modell 30, míg a nagyobbik 50 euro körül kelleti majd magát.«

# TV ÉS MONITOR EGYBEN

## ASUS T1

**Az Asus három új TV - LCD monitor hibridet mutatott be, amelyek mindegyike Full HD felbontású és egyaránt rendelkezik digitális és analóg TV tunerrel.**




Rögtön három új tagot számlál az Asus T1 szériája, amiben olyan LCD monitorokat találunk, amelyek egyben TV-ként is szolgálnak. A legkisebb modell képátlója 21.5", a középsőé 23.6", míg a legnagyobbé 27". Mindegyik készülék Full HD, azaz 1920x1080 képpontos felbontással rendelkezik, 16.7 millió szín megjelenítésére képesek, fényerejük 300cd/m2, dinamikus kontrasztjuk pedig 20000:1. A TN panelből fakadóan vízszintesen 170, függőlegesen pedig 160 fokos látószöggel bírnak, válaszidejük 5ms. Egyaránt találunk bennük digitális (DVB-T) és analóg (PAL/SECAM) tunert, kívülről pedig 2 HDMI, 2 SCART, D-Sub, komponens, kompozit és S-Video csatlakozókon keresztül tudnak jelet fogadni. A beépített sztereó hangfalpár 7W teljesítményű. Említést érdemel még, hogy a hang jeleket S/PDIF kimeneten keresztül tovább tudják küldeni más készülék (pl. audio processzor, házi-mozi erősítő) felé. Kép-a-képben funkcióról – amire sok számítógépezés közben TV-ző felhasználó vágyna – nem tesz említést a közlemény. A T1 széria tagjainak ára és elérhetősége lapzártakor még nem volt ismert.«

# AZ ELSŐ 128 GB-OS USB KULCS

## KINGSTON DATATRAVELER 200

**A Kingston Technology Europe bemutatta a világ első 128GB tárkapacitású USB flash meghajtóját, a Kingston DataTraveler 200-at. A méretes meghajtóra másolt adatok jelszóval védhetők**

A tárolóegységek gyártói sokszor szeretik a rámásolható CD-k illetve DVD-k mennyiségével kifejezni egy új eszköz kapacitását, ez most sem maradt el: a 128 gigás DataTravelerre kb. 182 CD vagy 27 (egyoldalas, egyrétegű) DVD anyaga fér rá. A meghajtó kupak nélküli kialakítása védelmet biztosít az USB-csatlakozónak, ha használaton kívül van, viszont nem áll fenn az a veszély, hogy elhagyjuk a védőkupakot. A Password Traveler alkalmazással megvalósított jelszóvédelmi funkció hozzájárul az adatbiztonság növeléséhez (nem igényel rendszergazdai jogosultságokat). Az egység – Windows Vista használata esetén – a ReadyBoost funkcióval is kompatibilis (a jelszavas védelem ekkor nem használható). A 70,39 x 12,52 x 22,78 mm méretű DT200 a 128GB tárkapacitás mellett, 64 és 32GB-os méretben is elérhető lesz. A legnagyobb példány ára közel 130 ezer, a 64GB-osé 43 ezer, míg a legkisebbé 25 ezer Ft. A termékekre a gyártó 5 év garanciát ad, és napi 24 órás technikai támogatást biztosít.«

# JÓK A FILMJEID, LACI!
## LACIE LACINEMA RUGGED HD

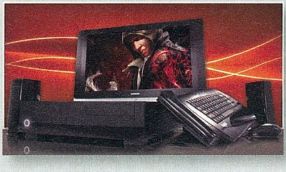
**Az elsősorban professzionális monitorairól illetve adattárolóiról ismert LaCie nem először próbálkozik médialejátszó piacra dobásával, legújabb modelljüket alaposan „becsomagolták”.**

A szórakoztató elektronikai eszközöknek általában nincs szüksége különösebb fizikai védelemre. A LaCie viszont mindenre gondolt és gumírozott alumínium tokba csomagolta legújabb lejátszóját, ami hathatós védelmet jelent. Így nem kell attól tartani, hogy megsérülnek a rajta lévő adatok, még akkor sem, ha olyan „terrorfenyegetéseknek” van kitéve, mint egy (vagy több) macska, vagy az egyik vendég kisgyereke… A korábbi LaCie lejátszókhoz képest komoly előrelépés, hogy immár NTFS fájlrendszert is használhatunk, és a készülék megbirkózik az .mkv állományokkal. Támogatott video kodekek: MPEG-1, MPEG-2/HD, MPEG-4, XVID, H.264 HD, WMV9, VC-1, támogatott video formátumok: MPG, AVI, MP4, MKV, WMV, ISO, VOB, IFO, ASF, TS, TP, TRP, MTS, M2TS, DAT. Fentiek mellett számos hang-, illetve képformátummal is elboldogul a szerkezet. A lejátszó természetesen rendelkezik HDMI kimenettel, és a kor követelményeinek megfelelően Full HD felbontásra képes. A Lacinema Rugged HD hazai ára még nem ismert a LaCie weboldalán az 500GB-os verziót 350 dollárért lehet megrendelni.«

# ZSEBMETSZŐ A NAPPALIBAN
## MAINGEAR AXESS HD GAMER

**Nálunk nincs túl nagy keletje a gyárilag összerakott profi játékPC-knek, de tőlünk nyugatabbra számos cég foglalkozik ezzel, az egyik ilyen újdonság a Maingear Axess HD Gamer**

Legtöbbünk szereti saját maga összeállítani a PC-jét, körültekintően megválogatva a számunkra legjobb ár/értékű komponenseket. Vannak azonban olyan játékosok, akik nem szeretnek ilyesmivel bíbelődni, s anyagilag is megfelelően el vannak engedve. Pontosan az ilyen felhasználókat célozza meg a Maingear, s legújabb termékük, az Axess HD Gamer. A gép jól szellőző, exkluzív, fekvő házban kap helyet, amit 500W-os, csendes Antec tápegységgel láttak el. Alaplapként Asus Rampage II Gene szolgál, amibe háromféle Core i7 CPU közül választhatunk, a legerősebb opció a 975 Extreme Edition. Memóriából minimum 3, maximum 12GB-nyi DDR3 modul kaphat helyet a konfigurációban. Érthetetlen módon videokártya terén sajnos nincs választási lehetőség, mindenképp két, egyenként 1GB Geforce 9800 GT kerül a gépbe. Merevlemezből 500GB és 2TB között válogathatunk, s kérhetünk 80 vagy 160GB-os SSD-t is. Az egyéb opciók mellett a konfigurációt Premium Vista Media Center távirányító teszi teljessé. A gép itthoni elérhetőségéről nem áll rendelkezésre információ, a gyártó weboldalának tanúsága szerint a legszerényebb kiépítésben is 1800 dollárt kell kicsengetni érte.«



# TEREBÉLYES TÖRTÉNET
## SAMSUNG STORY STATION

**A Samsung bemutatta legújabb 1,5 terabájtos (1536 GB) külső merevlemezét, a Story Stationt. Az asztali számítógépekhez kifejlesztett 3,5 hüvelykes külső merevlemezt biztonsági szoftver és alumínium tok óvja.**

Az új meghajtón tárolt adatokat három alkalmazás védi az adatvesztéssel szemben: a Samsung Auto Backup, a SecretZone és a SafetyKey. Az Auto Backup valós időben vagy előre beállított ütemrend szerint menti az adatokat, amikhez a hozzáférést a SafetyKey segítségével jelszavas védelemmel lehet ellátni. A bizalmas fájlokat és mappákat a SecretZone alkalmazásra bízhatjuk, ami egy titkosított, virtuális meghajtón tárolja azokat, így az adatokhoz csak az arra jogosult felhasználó férhet hozzá. A meghajtó környezetbarát anyagokból készült, emellett energiatakarékos is: 5 percnyi inaktivitás után automatikusan stand-by állapotba kapcsol. Az egység alumíniumvázának kialakítása elvezeti a hőt és így megakadályozza, hogy a meghajtó túlhevüljön. Az 1 és 1,5 terabájtos méretben elérhető tárolóegységek USB 2.0 porton csatlakoznak a PC-hez. A 3 év garanciával megvásárolható meghajtók már itthon is kaphatók lesznek mire a Guru jelen száma megjelenik, az 1 TB tárkapacitású modell ajánlott nettó végfelhasználói ára 22 800 Ft, a nagyobbik változat ára lapzártakor még nem ismert.«

# MOZIRA KIHEGYEZETT NOTEBOOK

## MSI BRAVO EX627

**Az MSI újabb gépet dobott piacra, az EX627 névre keresztelt notesz – gyártója szerint – a mindennapi feladatok mellett elsősorban filmek lejátszásakor domborít.**

A gép Intel Core 2 Duo processzorra és Intel PM45 chipkészletre épül. A DDR2 memóriamodulok fogadására két SO-DIMM foglalat szolgál, amelyekbe összesen 4GB-nyi RAM-ot helyezhetünk. A 16" méretű, 1366x768 képpont felbontású, azaz 16:9 oldalarányú TFT neghajtására dedikált Ati Mobility Radeon HD4570 videokártya szolgál, amit 512MB DDR2 memóriával láttak el. Háttértárból 160, 250 és 320GB kapacitású merevlemezt választhatunk, az optikai meghajtó pedig egyaránt lehet DVD vagy Blu-Ray. A 2.7kg tömegű gépben fentiek mellett megtaláljuk a manapság szükséges egyéb szolgáltatásokat is, mint pl. Bluetooth, webkamera, flashkártya-olvasó. Említést érdemel, hogy a szokásos két hangszóró mellett egy mélynyomó is helyet kapott a gépben a jobb hangzás érdekében. (Ennek hatékonyságával kapcsolatban azért vannak kétségeink...) Érdekesség a Cinema Pro fantázianevű gomb, amivel mozi üzemmódba kapcsolhatunk. Ez igen hangzatosnak tűnhet, de nagyjából a megfelelő teljesítményprofil, a mélynyomó és a virtuális Dolby térhangzás bekapcsolását jelenti. Az EX627 megjelenéséről és áráról még nem kaptunk információt.«

# EGY KILO(WATT) LETT, MARADHAT?

## NEXUS RX-1K

**A Nexus sem akart kimaradni azon gyártók sorából, akik – hétköznapi mércével – extrém teljesítményre képes tápegységet dobnak a piacra.**

Legújabb szörnyetegükkel nem is szerénykednek, mivel kereken 1000W-osnak hirdetik. Ekkora teljesítményre ritkán van szükség – kivéve ha valaki a legdurvább processzorral, videokártyákkal és egy kisebb halomnyi meghajtóval pakolja tele a gépét. Ennek ellenére mégis kellemes, megnyugtató tudat a legelvetemültebb PC-építők számára, hogy az ő extrém igényeikhez illeszkedő táp is elérhető a piacon. A minden teljesítménytartományban 80% feletti hatékonysággal dolgozó új Nexus táp hűtéséről egy 13.5cm átmérőjű ventilátor gondoskodik. A kábeldzsungel elkerülése érdekében a vezetékek modulárisak, azaz amelyikre nincs szükség, az eltávolítható. A szokásos csatlakozók mellett mindössze egy 12V-os ágat találunk, de az legalább jó nagy terhelést bír (75 A-t tud rajta leadni). Az RX-1K többféle biztonsági megoldással rendelkezik, ezek között találjuk túlfeszültség és a rövidzár elleni védelmeket. A tápegység itthoni elérhetőségéről lapzártáig nem kaptunk információt, nyugaton a tervek szerint 160 euro körüli áron lehet majd hozzájutni.«

# OLED-ES BILLENTYŰZET

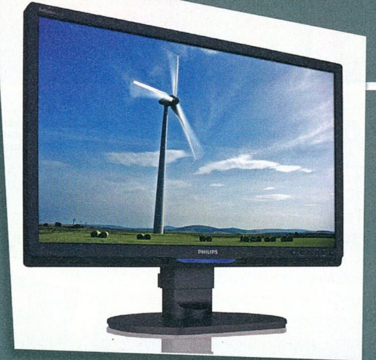
## OCZ SABRE

**Az OCZ egy új, felsőkategóriás billentyűzettel jelentkezett, amelyen néhány gomb – az Art Lebedev féle Optimushoz hasonlóan – egy-egy mini OLED kijelzőt tartalmaz.**

Egyáltalán nem új ötlet OLED kijelzők billentyűkbe építése, hiszen ezt már láthattuk a bevezetőben említett Optimus klaviatúrákon is, igaz, azokat csillagászati áron mérik. Az OCZ termékén jóval kevesebb olyan gombot találunk, amelyekbe kijelző került, mégpedig összesen kilencet, a billentyűzet jobb oldalán, egy 3x3-as mátrixba rendezve. A kilenc speciális gombon bármilyen ikon, ábra megjeleníthető, ráadásul ezek dinamikusan változhatnak attól függően, hogy épp milyen alkalmazásban vagyunk. Szimpla funkciók mellett összetett műveletek, makrók, komplex utasítássorok is hozzárendelhetők az egyes billentyűkhöz, ami nagy segítséget jelenthet különböző programok vagy játékok futtatásakor. A Sabre-ön 103 gombot találunk, amelyek a halk működés érdekében gumírozottak, s a gyártó szerint legalább 5 millió leütést kibírnak. A billentyűzet USB 2.0 porton keresztül köthető számítógéphez, használatához Windows XP vagy Vista szükséges, valószínűleg Win 7 alatt is működik, de erről egyelőre nincs hivatalos információ. A Sabre Magyarországon még nem kapható, a tengerentúlon 170USD-t kell fizetni érte.«

# JELENLÉTÉRZET

## PHILIPS BRILLANCE 225B




**Nemrég beszámoltunk az Eizo egyik olyan monitoráról, ami érzékeli, hogy épp előtte ül-e a felhasználó, s ettől függően kapcsol energiatakarékos módba. A Philipsnek is megtetszett az ötlet...**

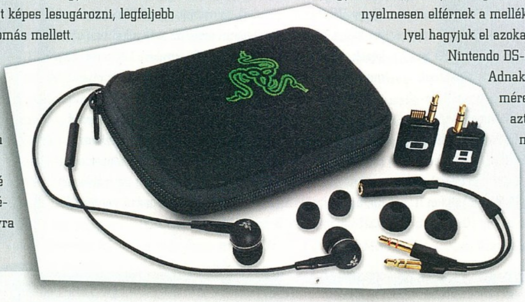
PowerSensor névvel illették a Philipsnél a „jelenlétérzékelőt". Ez ártalmatlan infravörös sugarak kibocsátásával és fogadásával határozza meg, hogy a felhasználó a monitor előtt tartózkodik-e. A technológia automatikusan csökkenti a monitor fényerejét, ha a felhasználó eltávolodik az asztalától, így az energiafelhasználás – a gyártó szerint – 50 százalékkal csökkenthet. A PowerSensor érzékenysége több fokozatban állítható az egyéni igényektől függően. A monitor 16:10 oldalarányú, 22" méretű panellel rendelkezik, aminek felbontása 1680x1050 képpont (a képpontok távolsága 0.282mm), a fényerő pedig 250cd/m2. A natív kontraszt 1000:1-hez, a dinamikus kontraszt 25000:1. A panel válaszideje 5ms, a vízszintes betekintési szög 176 fok, míg a függőleges 170. A monitor beépített hangszórókkal is rendelkezik, amelyek 1.5W teljesítményűek. A 225b itthoni elérhetőségéről egyelőre nem áll rendelkezésre információ, a neten 333 amerikai dollért lehet megrendelni.«

# AKARSZ EGY FÜLEST?

## RAZER MORAY

**A Razer-t bizonyára nem kell bemutatni PC-s játékosoknak, a profi gaming hardverekben utazó gyártó ezúttal egy praktikus fülhallgatót mutatott be.**

A Moray névre keresztelt füles a gyári adatok szerint 20 és 11000 Hz közötti hangokat képes lesugározni, legfeljebb 110 dB-s hangnyomás mellett. A 17 ohm-os impedanciával bíró eszközt legfeljebb 20mW teljesítménnyel lehet meghajtani. A hozzá tartozó 1.3 méteres kábelen a szokásos 3.5 jack dugót találjuk. A fülhallgató mellé egy praktikus tokot is mellékel a gyártó, így LAN partyra (vagy bárhová) könnyen magunkkal tudjuk vinni. A tokban pedig kényelmesen elférnek a mellékelt átalakítók (s így kisebb eséllyel hagyjuk el azokat), amikkel például PSP-hez illetve Nintendo DS-hez tudjuk csatlakoztatni a fülest. Adnak hozzá továbbá három különböző méretű adaptert, ezek közül mindenki azt használhatja, amelyik leginkább megfelel a fülméretének. A Moray pontos itthoni elérhetősége lapzártakor még nem ismert, előreláthatóan 13-14000 Ft körüli áron kerül majd a boltok polcaira.«

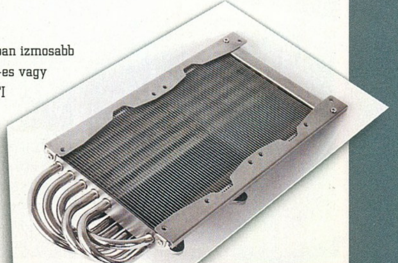


# HŰVÖSRE TETT VGA-K

## THERMALRIGHT T-RAD 2 GTX

**Az elsősorban hűtési megoldásairól ismert Thermalright bemutatta T-Rad 2 VGA hűtőjének új, továbbfejlesztett változatát, ami jóval több videokártyával kompatibilis mint az elődje.**

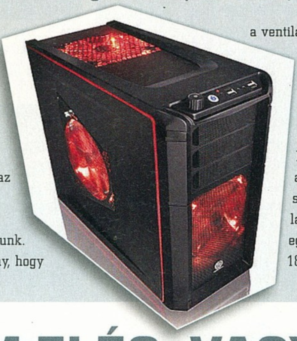
Hőcsövekben (ezek nikkel bevonatot is kaptak) nem szenved hiányt az új VGA hűtő, hiszen ezekből mindjárt hat darabot találunk a 360g-os súllyal és 228 x 140 x 25 mm méretekkel rendelkező szerkezeten. A méretes borda passzív módon is használható, amennyiben nem túl nagy étvágyú VGA-ra rakjuk. Ha azonban izmosabb grafikus kártyára kerül, a keletkező hőmennyiség hatékony elszállítására bevethetünk két 92mm-es vagy egy 120mm-es ventilátort is. A korábbi T-Rad 2 csak az NVIDIA 9800/8800 sorozatával és az ATI HD3850/3870/4850/4870 kártyákkal volt kompatibilis. Ezzel szemben a GTX az alábbi modellekre szerelhető fel: NVIDIA GeForce 8800 GTS (G92), 8800 GT, 9800 GTX, GTS 250, GTX 280, AMD Radeon HD 2600, HD 2900, HD 3870, HD 4850 valamint HD 4890. A Radeon 4870/4890 kártyákhoz opcionálisan VRM hűtők is vásárolhatók, a Chill Factor nevű hővezető paszta viszont alaptartozék. A T-Rad 2 árát és elérhetőségét egyelőre nem hozta nyilvánosságra a gyártó, a netes pletykák szerint 40 euro körüli vételárra számíthatunk.«



# KAMÉLEON A GÉPHÁZBAN

## THERMALTAKE ELEMENT G

A Thermaltake egy új számítógépházat mutatott be, az Element sorozatba tartozó géplakot elsősorban gamer konfigurációk építéséhez ajánlják.



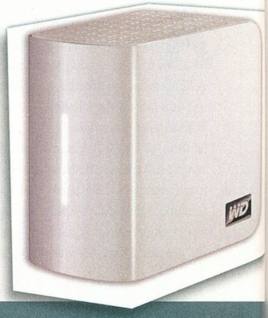
Hátul, alul, a gép többi elemétől elszeparálva kapott helyet a tápegység a Thermaltake Element G-ben, azaz a manapság szokásos felépítést követi. A meghajtók számára kialakított helyeket – összesen tizenkettőt – elöl találjuk, 5.25" méretűből 3 (kívülről hozzáférhető), 3.25"-ösből 7 (belső), 2.5"-ösből pedig 2 (szintén belső) áll rendelkezésre, azaz bővítési lehetőségben nem szenvedünk hiányt. Az I/O portok az előlap felső részére kerültek, ahol 4 USB 2.0 portot, valamint HD audio kivezetést találunk. A házat brutális hűtéssel látták el, külön mutatvány, hogy a ventilátorok hat különböző színben pompázhatnak. Az előlapon egy 20cm-s (6-800 rpm, 12-14dBA), vagy opcionálisan két 12cm-s, az oldallapon pedig egy 23cm-s (6-800 rpm, 13-15dBA) ventilátor nyomja be a levegőt a házba. A felmelegedett levegőt felül egy 14cm-s (1000 rpm, 16dBA), a hátlapon egy 20cm-s (6-800rpm, 12-14dBA) és a VGA kártyánál két opcionális 6cm-s ventilátor szívja kifelé. Az Element G itthoni elérhetőségéről lapzártáig nem kaptunk információt, de a neten egyes webáruházakban már megrendelhető 170-180 USD körüli áron.«

# A VILÁG NEM ELÉG, VAGY MÉGIS?

## WD MY BOOK WORLD EDITION II

A WD frissítette My Book sorozatú külső tárolóit, a 2 és 4 TB kapacitású World Edition II remek alternatívát kínál adataink biztonságos tárolására.

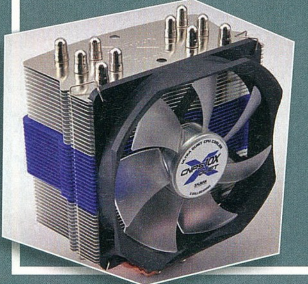
Megújította a My Book World Edition II-t a Western Digital, az új egység kétféle verzióban kerül forgalomba, a kisebb modell 2, a nagyobb 4 TB kapacitású. A tárolóban két merevlemezt találunk a WD Green sorozatából, amelyek tükrözve is használhatók, ekkor az összkapacitás értelemszerűen megfeleződik, cserébe nagyobb biztonságot kapunk. A hálózatra köthető eszközhöz backup alkalmazást is mellékelnek, ami a háttérben folyamatosan és automatikusan készít másolatokat a hálózatba kötött PC-ken lévő fájlokról. A World Edition II emellett médiaszerverként is megállja a helyét (DLNA 1.5 illetve UPnP kompatibilis), így a rajta tárolt filmeket, zenéket illetve képeket továbbítani tudja az erre alkalmas eszközök, pl. Playstation 3, Xbox 360, wireless képkeret, házimozi erősítő, stb. felé. Természetesen egyaránt kompatibilis a PC-kel és Macekkel, a különböző funkciói, beállításai a NAS-oknál megszokott módon webes felületen keresztül érhetők el. Az egységhez egy külső USB-s merevlemez csatlakoztató, ami szintén elérhetővé válik a hálózaton keresztül. Hazai árakról és elérhetőségről még nem érkezett hír, az Egyesült Államokban a 2TB kapacitású verzió 400 USD-be, míg a 4TB-os 700 USD-be kerül.«



# VACOGJANAK A PROCESSZOROK!

## ZALMAN CNPS-10X QUIET

A Zalman májusban mutatta CNPS-10X Extreme nevű processzorhűtőjét, mostanra készült ennek szerényebb változata, ami CNPS-10X Quiet néven kerül forgalomba.



Hasonlóan a mostanában kapható legtöbb CPU hűtőhöz, ez a megoldás is a jól bevált, mostanra kikristályosodott sémát követi. A processzortól szépen polírozott, rézből készült talpon vezetik el a hőt, mégpedig öt, szintén réz hőcső segítségével. Ezek nagyméretű alumínium bordákhoz kapcsolódnak, amin egy ventilátor csücsül. A légkavaró (ellentétben az Extreme verzióval) PWM szabályozású, fordulatszáma 700 és 1400 között változhat. Utóbbi esetén 26dBA zajt produkál, ami bár nem vészesen sok, de különösebben csendesnek sem mondható. A hűtő az összes ma elterjedt processzorfoglalattal kompatibilis, így egyaránt felszerelhető Intel LGA1366, LGA1156, LGA775 valamint AMD AM3, AM2+, AM2, 939 szabványú CPU-kra. A 135x100x160 mm méretű és 750g tömegű hűtő mellé a gyártó természetesen saját hővezető pasztáját csomagolja, ami Zalman ZM-STG2 néven fut. A CNPS-10X Quiet árát illetve elérhetőségét ezidáig nem közölte a gyártó, de a netes híresztelések szerint 40 euro-nál nem lesz drágább.«

írta» Horváth Patrik



# KELLETT EZ NEKÜNK?

Az AMD pár hónapja megütötte a főnyereményt a HD4770-nel: a kártya hiánycikk lett. Azóta se nagyon kapható, cserébe a HD4850 ára 30 ezer Ft alá csökkent, ezzel próbálja meg kielégíteni vásárlóit a cég. A HD4830 viszont nagyon nehezen akar fogyni, pedig az AMD-nél rengeteg RV770-es GPU van még, így új kártyát dobtak piacra...

| | HD4730 | HD4830 | HD4770 |
|---|---|---|---|
| GPU kódneve | RV770 | RV770 | RV740 |
| Gyártástechnológia | 55 nm | 55 nm | 40 nm |
| Shaderek száma | 640 (128x5) | 640 (128x5) | 640 (128x5) |
| GPU (shaderek) órajele | 700 MHz | 575 MHz | 750 MHz |
| Memória órajele (effektív) | 3600 MHz | 1800 MHz | 3200 MHz |
| Memória mérete | 512 MB | 512 / 1024 MB | 512 / 1024 MB |
| Sínszélesség | 128 bit | 256 bit | 128 bit |
| Memória sávszélesség | 57,6 GB/s | 57,6 GB/s | 51,2 GB/s |
| ROP-ok száma | 8 | 16 | 16 |
| Textúrázók száma | 32 | 32 | 32 |
| Támogatott DirectX verzió | DX10.1 | DX10.1 | DX10.1 |
| Energia menedzsment | van(?) | van | van |

Mégpedig a HD4730-at. A HD4770 sikerét meglovagolva abban bízik a cég, hogy a 47-essel kezdődő termékei kivétel nélkül sikeresek lesznek. A HD4730 a jó öreg RV770-es grafikus magra épül, ami még 55 nm-en készül (ellentétben a HD4770-ben szolgálatot teljesítő RV740-nel, amit már 40 nm-en gyártanak). Stream processzorokból 640-et tartalmaz, csakúgy, mint a HD4830, illetve a HD4770, viszont órajeleit tekintve a kettő között helyezkedik el (700 MHz). Fontos különbség viszont, hogy míg ROP egységekből a másik két termék 16-ot tartalmaz, addig a HD4730 mindössze a felét kapta. A memória alrendszer igazodik a HD4770-hez, azaz 128 bites sínre kapcsolódnak a magas órajelen járó GDDR5 memóriák. Ez továbbra is előnyös, hiszen a nyák is olcsóbb és a GDDR5-ös memóriák előállítása is kevesebbe kerül, mint a GDDR3-mal szerelteké. Az így nyert memória sávszélesség egyébként megegyezik a HD4830-éval (57,6 GB/s). Amíg üresjáratban a HD4830 brutálisan leveszi órajeleit (160/500 MHz), addig a HD4730 mindössze 100 MHz-cel csökkenti a grafikus mag tempóját, a GDDR5-ös memóriák pedig szokás szerint maximális órajelükön dübörögnek. Ez egy nagyon komoly hátrány, hiszen a fogyasztás mérséklésén túl a csökkentett hőtermeléstől is elesik az új jövevény. Tesztünkben a Powercolor megoldását használtuk, amin a svájci Arctic-Cooling L2 Pro hűtője dolgozik. Ez alapvetően csendes, de terhelésre már megjön a hangja, zárt házból minden bizonnyal ki fogjuk hallani. Böngészés alatt legfeljebb 42, míg játékok futtatásakor 65 fokos hőmérséklet-értékeket rögzítettünk. Ha a táblázatra pillantunk látható, hogy a HD4730 nagyon hasonlóan teljesít, mint egy százassal nagyobb társa, a HD4770-től pedig igencsak messze van. A tuningtól nem vártunk sokat, hiszen az RV770-es mag nem sokkal 800 MHz felett kifullad léghűtéssel, a memória-sávszélesség pedig elegendő a kártyának, így a VRAM tuning legfeljebb jól néz ki, de sok gyakorlati haszna nincs. A 700 MHz-es GPU-t végül a csúszka maximális értékéig ki tudtuk húzni (790 MHz), a memóriák pedig 3600 helyett 4400 MHz-re voltak képesek (ez is a csúszka végét jelentette). Ennek hatására 10-15%-ot gyorsult a kártya, így már sikerült mindenhol elhagyni a HD4830 alapórajeles eredményeit, de a HD4770-nel még így sem tudott mit kezdeni az újonc.

Ha az árakat is figyelembe vesszük, akkor bátran kijelenthetjük, hogy a HD4730-nak semmi értelme nincs, hiszen mindössze 2 ezer forinttal olcsóbb a 24 ezres HD4830-nál, cserébe lassabb és üresjáratban is többet fogyaszt. A HD4830-nak sincs túl sok értelme már, hiszen 4-5 ezer forinttal feljebb HD4850-et és HD4770-et is kapunk (utóbbihoz azért szerencse is kell). Az AMD tehát valóban úgy akar túladni a rengeteg RV770-es chipen, hogy a felhasználókban pozitív képet kialakító HD4700-es széria nevét használja fel, ami meglehetősen ronda dolog egy olyan cégtől, ami az elmúlt években mindig szem előtt tartotta vásárlói érdekeit. «

### »TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M4A79-T Deluxe, AMD Athlon II X2 250 @ 3,6 GHz, 2x2 GB Kingmax DDR3-1600 CL7, Hitachi 320 GB 7200 rpm 8 MB cache HDD, Windows Vista Business SP1, AMD Catalyst 9.6 (a HD4730-hoz pedig a saját CD-jén lévő módosított 9.5).

*A tesztkonfigurációt a Planar-computer Kft., az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.*

| Mérések | HD4730 | HD4730 OC | HD4770 | HD4830 |
|---|---|---|---|---|
| Órajel | 700/3600 | 790/4400 | 750/3200 | 575/1800 |
| Call of Juarez 1680x1050 High | 33,4 (17,7) | 38,5 (19,9) | 38,9 (19,1) | 32,9 (18,9) |
| Stalker Clear Sky Benchmark 1680x1050 Max | | | | |
| Day | 21 (11) | 24 (14) | 27 (13) | 23 (13) |
| Night | 29 (14) | 33 (17) | 34 (18) | 28 (14) |
| Rain | 34 (20) | 37 (22) | 38 (22) | 31 (19) |
| SunShafts | 15 (10) | 16 (11) | 18 (12) | 15 (11) |
| Far Cry 2 (Ranch Small) 1680x1050 DX10 Ultra High | 36,5 (27,1) | 41,2 (31,8) | 42,6 (30,9) | 37,1 (27,3) |
| HAWX 1680x1050 DX10 4xAA | 33 | 38 | 41 | 36 |
| The Last Remnant Benchmark 1680x1050 | 50.05 | 56.53 | 55.86 | 56 |
| World In Conflict 1680x1050 Medium | 77 (44) | 80 (48) | 76 (44) | 75 (45) |
| Crysis 1680x1050 Medium | 53,06 (39,27) | 58,75 (37,94) | 65,47 (44,1) | 55,4 (41,8) |
| 3DMark Vantage 1680x1050 High GPU Score | 3388 | 3776 | 4198 | 3403 |

# ÚJ PROCESSZOROK VALLATÁSON

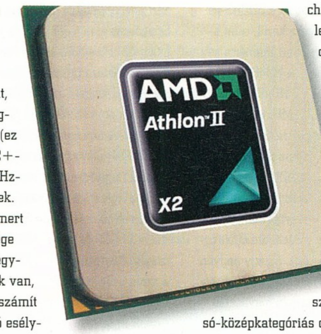
írta» Horváth Patrik

**Az AMD mostanában szép sikereket ér el a videokártyák frontján, de a processzorok terén jó ideje a másodhegedűs szerepére lett kárhoztatva. Tesztünkből kiderül, hogy új processzoraikkal mennyire tudnak borsot törni az Intel orra alá. Lehet, hogy fordul kocka?**

Általában igazi uborkaszezonként telik a nyár a hardverek szempontjából, de most az Intel és az AMD is gondoskodott róla, hogy legyen miről írni a forró napokban. Mindkét cég az alsó-középkategóriát célozta meg új termékeivel.

## AMD

A Phenom II piacra kerülésekor érezhető volt, hogy ezúttal mindent beleadott az AMD, hiszen gyakorlatilag a semmiből kellett megmutatni, hogy ők is le tudnak tenni valamit az asztalra. A négymagos chipeket télen követték a hárommagosok, amelyekből a legkisebb 710-es sikerterméknek minősült, viszonylag sokan választották az Intel E7000-es szériája helyett. Az alsó régióban viszont egyedül a régi hárommagosok és a még régebbi kétmagosok szerepeltek, amelyek sem fogyasztásban, sem teljesítményben nem tudták felvenni a versenyt a kékek egyre olcsóbb E5000-es szériájával – egészen mostanáig. Elkészült ugyanis az Athlon II X2 és a Phenom II X2 is, mindkettőből egy-egy példány kezdte meg hódító körútját idehaza. A két processzor között jelentős különbség van, még ha ez első ránézésre nem is tűnik fel. A Phenom II X2 egy muszájból életre hívott chip, ami ugyanabból a négymagos waferből készül, mint a Phenom II X3 és X4, csak a hibás (vagy annak vélt) magokat letiltják és így kapunk egy fél négymagos CPU-t, amelyben meghagyták mind a 6 MB harmadszintű cache memóriát. Ezzel szemben az Athlon II X2 egy eredetileg is kétmagosnak tervezett chip, ami meg is látszik a méretén. Harmadszintű gyorsítótárat nem tartalmaz, viszont megduplázták a másodszintű cache-t, így magonként 1 MB-ot kapott a korábbi 512 kB-hoz képest. TDP-je 65W (a Phenom II X2-é 80W) és előállítása is olcsóbb, mint a kétmagos Phenom II-nek, így az AMD ezzel a termékkel könnyebben tud mozogni árban. Van viszont olyan terület, ahol a két CPU megegyezik, ez pedig az órajel és a foglalat. Egyaránt támogatják a DDR2 és DDR3 memóriákat, tehát Socket AM3 foglalatba illeszkednek (ez kompatibilis az AM2+-szal), illetve 3-3,1 GHz-es órajelen üzemelnek. Utóbbi azért fontos, mert ilyen magas sebessége csak a legerősebb négymagos Phenomoknak van, márpedig ahol nem számít a sok-sok mag, ott jó eséllyel hasonló teljesítményre lesz képes az olcsó Athlon II X2, mint a háromszor annyiba kerülő Phenom II X4.




## INTEL

Az Intel ezzel szemben a szokásos sémát követte, gyakorlatilag követhetetlen a számozásnál bevett gyakorlat, ugyanis egy olyan termék került piacra, ami már létezett, csak teljesen más felépítéssel. A Pentium Dual Core E6300-ról van szó, aminek távolról sincs köze a három évvel ezelőtt elstartolt Core 2 Duo E6300-hoz. Utóbbi még az első 65 nm-es Core 2-es chip volt alacsony órajellel (1,86 GHz) és ma már csekélynek számító cache memóriával (2 MB), előbbi pedig egy 45 nm-es lapka jóval nagyobb tempóval (2,8 GHz), és azonos cache memóriával illetve rendszerbusszal (1066 MHz FSB). (Milyen érdekes, hogy ami három évvel ezelőtt egy erős terméknek számított, az ma már az alsó-középkategóriás családba se fér bele.) Az

| | AMD Athlon 64 X2 5400+ BE | AMD Athlon II X2 250 | AMD Athlon II X2 250 @3.6GHz | Intel Pentium Dual Core E6300 |
|---|---|---|---|---|
| Far Cry 2 1024x768 Medium DX9 Ranch Small | 53,2 (40,4) | 68,8 (52,9) | 76,5 (60,4) | 65,5 (49,7) |
| DMC4 1024x768 Super High DX9 Scene 2 | 79.6 | 81.18 | 79.39 | 79.81 |
| Stalker Clear Sky 1024x768 Full Dynamic Extreme (Day) | 32 (14) | 33 (14) | 33 (14) | 33 (14) |
| Call Of Juarez 1024x768 | 38 (16,9) | 38,7 (17) | 38,9 (17) | 40 (18,2) |
| GTA IV 1024x768 Medium | 26.6 | 38.44 | 43.2 | 37.15 |
| Cinebench R10 | 4466 | 5245 | 6273 | 5700 |
| Memória olvasás | 8054 | 9461 | 10744 | 7122 |
| Memória írás | 7936 | 7148 | 8567 | 5650 |
| Memória másolás | 8120 | 10548 | 12665 | 6016 |
| Memória késleltetés | 52.3 | 44 | 39.4 | 68.5 |
| WinRAR Benchmark | 700 | 1406 | 1657 | 1218 |
| MediaShow Espresso (video kódolás mp4-be) | 25:09 | 16:24 | 13:56 | 18:50 |

PC Guru LEGJOBB »VÉTEL«

E6300 tehát annyiban tér el az E5300-tól, hogy rendszerbusza immáron nem 800, hanem 1066 MHz, ezáltal órajele is 200 MHz-cel magasabb. Még egy dolog van, amiben az E6300 okosabb, ez pedig a virtualizációs technológia támogatása, amire az E5000-es széria nem képes. Ennek fényében az E5400 napja meg vannak számlálva, hiszen mindössze ezer forinttal olcsóbb jelen tesztünk alanyánál (E6300) és nemcsak lassabb, de butább is.

## A PC GURU ÁLTAL JELENLEG VÉTELRE AJÁNLOTT PROCESSZOROK ÁRKATEGÓRIA SZERINT:

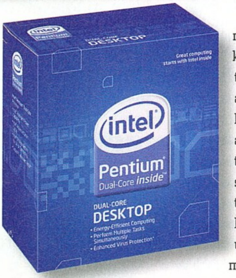
| | |
|---|---|
| Intel Pentium Dual Core E5200/E5300 | 17 ezer Ft |
| AMD Athlon II X2 250 | 22 ezer Ft |
| AMD Phenom II X3 710 | 28 ezer Ft |
| AMD Phenom II X4 810 | 38 ezer Ft |
| AMD Phenom II X4 940 | 45 ezer Ft |
| Intel Core 2 Quad Q9550 | 56 ezer Ft |
| Intel Core i7 920 | 70 ezer Ft |

## TESZTRENDSZEREK

A tesztrendszerek alapját a legmodernebb lapkakészletek képezték. Az E6300-at a szokásos Gigabyte EP45-DS3-ba tettük, míg a viszonyításként használt Athlon 64 X2 5400+ Black Editiont egy Asus M3A79-T Deluxe-ba, a két új AMD procit és a hárommagos X3 710-et pedig a Socket AM3-mas Asus M4A79-T Deluxe-ba pakoltuk. Rendszermemóriaként mindenhol 2x2 GB-ot használtunk, az E6300-nál 1066, az 5400+nál 800, a Phenom II és Athlon II egységeknél pedig 1600 MHz-en (itt értelemszerűen már DDR3-ról van szó). A programokat igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy minél több felhasználási területet lefedjünk, valamint a memóriaműveleteket is megpróbáltuk összehasonlítani.

## EREDMÉNYEK

Első körben a processzorok alapórajelen elért eredményeire voltunk kíváncsiak, még mielőtt bármit is kezdtünk volna velük. Meglepő dolgokat tapasztaltunk, a régi és az új kétmagos Athlon között szakadéknyi különbség volt, elég csak a GTA IV-es vagy a Far Cry 2-es eredményeket megnéznünk. A memóriakezelés is szintén az újonc javára billentette a mérleget, ez a WinRAR benchmarkon kívül megmutatkozott a videokódolásnál is. A két AMD-s újonc között is elhanyagolható volt a különbség, gyakorlatilag az órajelek döntöttek, a harmadszintű cache memória nem nyomott sokat a latban. A szinte egy árban lévő X2 550BE és X3 710 közül egyértelműen utóbbi volt a jobb, dacára az 500 MHz-cel alacsonyabb órajelnek. A harmadik maggal többet ért a proci, ez szinte minden tesztprogramnál látszik, de leginkább a CPU zabáló GTA IV-nél és a videokódolást végző MediaShow Espressóban. Furcsa szerep jutott az E6300-nak, ami nem tudta legyőzni az új kétmagos Athlont, pedig egy árban van vele. Egyedül Call Of Juarezben és Cinebenchben tudott a 3 GHz-es X2 fölé kerekedni.




## TUNING

Kíváncsiak voltunk az új termékek túlhajthatóságára is. Nem kellett csalódnunk, hiszen mindkét AMD processzoron 600 MHz-et tudtunk pluszban tolni, ehhez +0,12V-os feszültségre volt szükségünk. Az Intel E6300-asa még jobban tűrte a kiképzést, igaz alacsonyabb órajelről indult, de végül vele is sikerült elérnünk a 3,5 GHz-et, amely 700 MHz-es bónusznak számít. Ehhez +0,15V kellett.

## ÖSSZEGZÉS

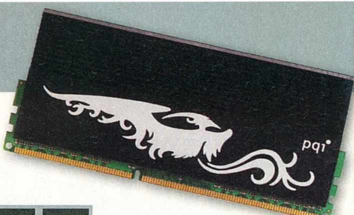
Régóta nem hirdettünk processzortesztben olyan győztest, ami nem az Intel műhelyéből került ki. Kifejezetten örülünk annak, hogy az AMD a hárommagos Phenom után egy kétmagos CPU-val is borsot tud törni a nagy óriás orra alá, hiszen az AMD lapkakészletek köztudottan jobbak az Intel jelenlegi felhozatalánál, egyedül a processzorok miatt nem volt lehetőségünk ezeket erőltetni. Most viszont van, hiszen az új Athlon II X2 250 abszolút megérdemel egy Ajánlott vétel plecsnit. A Phenom II X2 550 Black Edition gyakorlatilag nyom nélkül fog eltűnni a süllyesztőben, hiszen alig gyorsabb az új Athlonnál, előállítása többszöröse annak és mindezek mellett a nála kétezer forinttal drágább X3 710 megeszi reggelire tuning nélkül. Hasonló a helyzet az Intel táján is, hiszen az E6300 nem tudta legyőzni az új Athlon II-őt, de legalább veszélybe sodorta az E5000-es széria erősebb tagjait, hiszen alig drágább náluk és egyértelműen gyorsabb. A következő egy-két hónapban tehát a különböző árkategóriák ajánlott vételei szinte kivétel nélkül AMD processzorok lesznek, az Intelnek csupán a felsőkategóriát és a belépőszintet sikerült megtartani a Core i7 920-szal illetve a Pentium Dual Core E5200-zal. Az új Athlon X2-őt, a Phenom II X3 710-et és a Phenom II X4 810-et aligha tudják majd egyhamar befogni a kékek.«

| Intel Pentium Dual Core E6300 @3.5GHz | AMD Phenom II X2 550 | AMD Phenom II X2 550 @3.7GHz | AMD Phenom II X3 710 |
|---|---|---|---|
| 65 (45,6) | 70,4 (51,1) | 78,9 (60,7) | 76,8 (59,5) |
| 80.71 | 80.27 | 81.01 | 82.11 |
| 33 (14) | 33 (14) | 33 (14) | 33 (14) |
| 40 (18,2) | 38,5 (17) | 38,6 (17,1) | 38,7 (17,1) |
| 41.21 | 39.8 | 44.48 | 45.44 |
| 6966 | 5525 | 6452 | 6655 |
| 6732 | 8491 | 9031 | 8906 |
| 7051 | 6596 | 6594 | 6612 |
| 6956 | 9989 | 10948 | 10272 |
| 80.7 | 53.6 | 46.8 | 49 |
| 1115 | 1424 | 1440 | 1512 |
| 15:50 | 15:57 | 13:15 | 12:34 |

## »TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3 / Asus M3A79-T Deluxe / Asus M4A79-T Deluxe, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5 / Kingmax Mars DDR3-1600 CL7, Hitachi 320 GB 7200 rpm 8 MB cache HDD, Sapphire Radeon HD4670 512 MB, Windows Vista Business SP1, AMD Catalyst 9.6

*A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft., az Asus alaplapokat az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.*




# A NAGY MEMÓRIATESZT: DDR2 VAGY DDR3?

A DDR3 memóriák már jó ideje megtalálhatók a piacon, de nem tudták olyan sebességgel átvenni a hatalmat a jó öreg DDR2-től, mint ahogy régebben megszokhattuk a szabványok váltásakor. Még most is komoly dilemmaként merül fel új rendszer építésekor, hogy melyiket válasszuk. Alábbi cikkünk ehhez nyújt segítséget.

írta» Horváth Patrik

A bevezetőben említett probléma komolyságát az általatok küldött levelek is mutatják. Sokaknak okoz problémát, hogy épülő gépükhöz a lehető legolcsóbban találják meg a legoptimálisabb teljesítményt nyújtó memóriákat. Emiatt is döntöttünk úgy, hogy alaposan körbejárjuk a témát és feltérképezzük, hogy melyik processzorhoz melyik szabványú memória választásával járunk a legjobban.

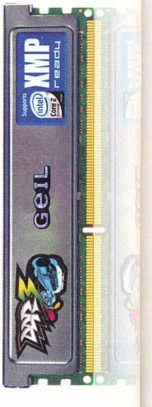
Pár éve teljesen egyértelmű volt a helyzet, ha memóriavásárlásra került a sor. El kellett dönteni, hogy mekkora modulokat veszünk és milyen sebességgel. Ma már sokkal bonyolultabb a dolog, két- és háromcsatornás rendszerek, DDR2 és DDR3, beépített és északi hídba integrált memóriavezérlők, egy szóval több mindent kell észben tartani és figyelmesen követni, mint régen. Először is nézzük át, jelenleg milyen platformok érhetők el és azokhoz milyen szabványt kell használnunk.

## SOCKET AM2/SOCKET AM2+

Az ide tartozó processzorok mindegyike kivétel nélkül DDR2-es memóriákat használ, abból is legfeljebb 800 MHz-eset (kivételt képeznek a Phenomok, melyek 1066 MHz-en is tudják hajtani a RAM-okat tuning nélkül). Az AMD processzoroknak beépített memóriavezérlőjük van, ami gyorsabb kommunikációt tesz lehetővé a magok és a memóriabusz között, hiszen vezetékezésben fizikailag is közelebb vannak egymáshoz. Hátrányuk, hogy ha idővel az új technológia olcsóbb lesz, akkor sem válthatunk DRAM platformot (tehát esetünkben nem állhatunk át DDR2-ről DDR3-ra), mert nem az alaplap határozza meg, milyen modulokat használhatunk. Memóriák inkompatibilitása miatt szintén nem előnyös egy beépített RAM vezérlő, hiszen míg egy alaplapnál BIOS-t bármikor tudunk frissíteni, hogy a hibát kiküszöböljük, processzor esetében tehetetlenek vagyunk. Ettől függetlenül a sebessége miatt pozitív elbírálást szokott kapni az összes beépített vezérlő.

## LGA 775

A leköszönő, több mint négy éves Intel platform alapjában véve DDR2-800-as memóriákat használ. Némelyik alaplapnál lehetőségünk van 1066 MHz-es érték beállítására is, ez azonban csak az 1066 vagy 1333 MHz-es rendszerbusszal bíró processzorok esetén él. Vásárolhatunk kombó (DDR2+DDR3) és kizárólag DDR3 modulokkal működő deszkákat is, ám értelmük nem sok van, hiszen a Core 2 platformot nem a memóriasávszélesség korlátozza. Egyetlen esetben javasoljuk a DDR3-mas alaplap és a DDR3 memória beszerzését, ha a jövőben Lynnfield (Core i5) vagy Nehalem (Core i7) alapú rendszert óhajtunk építeni, ugyanis ezek kizárólag DDR3 modulokkal működnek.




## LGA 1366

Az Intel jelenlegi csúcs platformját kizárólag alacsony feszültségű DDR3 RAM-okkal etethetjük, ugyanis ez a cég első olyan rendszere, ahol a memóriavezérlő már a processzorban kapott helyet. Tekintettel arra, hogy az AMD ezt a lépést már lassan hat éve megtette, így valamivel elő kellett rukkolni a nagy kék óriásnak, hogy kifejezetten vonzóvá tegye az amúgy méregdrága Nehalem platformot. Mindegyik modell natív háromcsatornás DDR3-1333 MHz-es memóriavezérlőt kapott, így a memóriaműveletek soha nem látott sebességgel történnek. Fontos tudni viszont, hogy ez a memóriavezérlő nagyon kényes a RAM-ok feszültségére, így az Intel 1,65V-ig garantálja a hibamentes működését, felette már veszélyezteti a processzor épségét. Ennek a két dolognak köszönhetően a memóriagyártók újra meglovagolták a témát és piacra kerültek alacsony feszültségű (1,5-1,65V), háromcsatornás (3x1 GB, 3x2 GB, 6x1 GB, 6x2 GB) pakkok, amelyek természetesen drágábbak, mintha egyesével vásá-

| MÉRÉSI EREDMÉNYEK | DDR2-1066 | DDR3-1600 |
|---|---|---|
| Far Cry 2 1024x768 Medium DX9 Ranch Small | 70,4 (51,1) | 71,1 (47,9) |
| DMC4 1024x768 Super High DX9 Scene 2 | 80.27 | 80.59 |
| Stalker Clear Sky 1024x768 Full Dynamic Extreme (Day) | 33 (14) | 33 (14) |
| Call Of Juarez 1024x768 | 38,5 (17) | 38,6 (17) |
| GTA IV 1024x768 Medium | 39.8 | 40.8 |
| Cinebench R10 (pontszám) | 5525 | 5530 |
| Memória olvasás (MB/s) | 8491 | 9124 |
| Memória írás (MB/S) | 6596 | 6694 |
| Memória másolás (MB/s) | 9989 | 10688 |
| Memória késleltetés (ns, a kisebb érték a jobb) | 53.6 | 47.6 |
| WinRAR Benchmark (kb/s) | 1424 | 1597 |
| MediaShow Espresso (DivX .avi kódolás .mp4-be, perc : másodperc) | 15:57 | 15:30 |

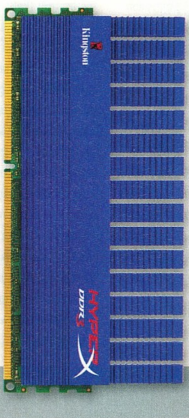
| KÖLTSÉGEK | SOCKET AM2+ (DDR2) | | SOCKET AM3 (DDR3) | |
|---|---|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte GA-MA790X-UD4P | 28 ezer | Gigabyte GA-MA790XT-UD4 | 30 ezer |
| Processzor | AMD Phenom II X2 550 Black Ed. | 26 ezer | AMD Phenom II X2 550 Black Ed. | 26 ezer |
| Memória | 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 | 17 ezer | 2x2 GB OCZ Platinum DDR3-1600 CL8 | 19 ezer |
| Összesen | | 71 ezer | | 75 ezer |
| Teljesítménybeli eltérés játékokban | 100% | | 101% | |
| Teljesítménybeli eltérés memóriaigényes alkalmazásokban | 100% | | 108% | |
| Árbeli eltérés platform szinten | 100% | | 106% | |

| AMD | AJÁNLOTT RAM | INTEL | AJÁNLOTT RAM |
|---|---|---|---|
| SOCKET AM2/AM2+ | | LGA 775 | |
| SEMPRON | DDR2-800 | CELERON | DDR2-800 |
| ATHLON 64 | DDR2-800 | CELERON DUAL CORE | DDR2-800 |
| ATHLON 64 X2 | DDR2-800 | PENTIUM DUAL CORE | DDR2-800 |
| PHENOM X3 | DDR2-1066 | CORE 2 DUO E4000 | DDR2-800 |
| PHENOM X4 | DDR2-1066 | CORE 2 DUO E7000 | DDR2-800 |
| ATHLON II X2 | DDR2-1066 | CORE 2 DUO E8000 | DDR2-1066 |
| PHENOM II X2 | DDR2-1066 | CORE 2 QUAD Q6000 | DDR2-800 |
| PHENOM II X3 | DDR2-1066 | CORE 2 QUAD Q8000 | DDR2-1066 |
| PHENOM II X4 | DDR2-1066 | CORE 2 QUAD Q9000 | DDR2-1066 |
| SOCKET AM3 | | LGA 1366 | |
| ATHLON II X2 | DDR3-1333 | CORE I7 | DDR3-1333 |
| PHENOM II X2 | DDR3-1333 | LGA 1156 (2009. ŐSZ) | |
| PHENOM II X3 | DDR3-1333 | CORE I5 (?) | DDR3-1333 |
| PHENOM II X4 | DDR3-1333 | | |

rolnánk meg őket, cserébe garantáltan működnek minden egyes Core i7 modellel. Jogosan merül fel a kérdés, hogy mi van azokkal, akik anno a Core 2 Duo/Quad-juk mellé DDR3 modulokat vásároltak és Nehalemre szeretnének váltani. Nos, az a helyzet, hogy a párosával összeválogatott RAM-oknál semmi gond, ugyanis a Core i7 természetesen kétcsatornás működést is lehetővé tesz, ugyanakkor érdemes utánajárni, tud-e elegendő órajelet a saját memóriánk max. 1,65V-on. Ennek ne a saját rendszerünkben járjunk utána, ugyanis a Nehalemeknél sokkal alacsonyabb feszültség is elég ugyanahhoz az órajelhez, mint pl. Core 2-es alaplapoknál.

## SOCKET AM3

A jelenleg kapható processzor foglalatok közül ez az ász. A Socket AM3-as CPU-k egyaránt rendelkeznek DDR2-1066 és DDR3-1333/1600 MHz-es memóriavezérlővel (ha mind a négy foglalatot megtöltjük, akkor csak 1066 MHz). Így gyakorlatilag Socket AM2/AM2+os rendszerünkbe is tehetünk ilyen központ egységet, új gép építésekor pedig választhatjuk a drágább és újabb DDR3-mas modulokat is. Akárcsak elődjei, ez is kétcsatornás működésre képes, így érdemes párba válogatott modulokkal kísérletezni. Bár logikusan értelmetlen a különböző alaplap gyártók oldalán nézelődni (hiszen a memóriavezérlő nem az északi hídban, hanem a CPU-ban van), mi mégis azt tanácsolnánk, hogy AM3-mas (Athlon II X2, Phenom II X2/X3/X4) rendszer építése előtt látogassunk el a kiszemelt deszkát gyártó cég weboldalára és nézzük meg milyen RAM-okkal garantálják a stabil működést. Mi is belefutottunk ugyanis egy ilyen mizériába, kedvenc Geil Value DDR3-1333 CL7-es kitünk nem volt hajlandó kékhalál nélkül egy percnél tovább üzemelni a teszt alaplapban (Asus M4A79-T Deluxe). A megoldás egy 4 GB-os DDR3-1600 CL7-es Kingmax kit beszerzése volt, amivel a probléma egy csapásra megoldódott (és Joc szívéről is leesett a nagy kő, hogy a teszt el fog készülni a leadási határidőig). (Ha a körzeti dokim tudná, hogy milyen stresszel jár ez, eltiltana a melótól... - Joc) A már említett okok miatt döntöttünk a Socket AM3-mas platform mellett, ugyanis itt tudtuk a legjobban kiszűrni a különböző alkatrészek által nyújtott előnyöket és hátrányokat. Mindkét felhasznált alaplap a legújabb SB750-es déli hídra épül, processzorból pedig a nemrég megjelent (és következő számunkban sok más új termékkel együtt bemutatásra kerülő) Phenom II X2 550 Black Edition volt.




## ELŐREJELZÉSEK, TESZTEK ÉS ÉRTÉKELÉS

Tisztában kell lennünk azzal, hogy hol várhatunk előrelépést az új szabványtól. Értelemszerűen ott, ahol rengeteg memóriaművelet zajlik, hiszen itt lehet a megnövekedett sávszélesség miatt valami kimutatható különbséget elérni. A játékok nem igazán tartoznak ebbe a körbe, így aki főleg játékra állít össze gépet, az sokkal jobban jár, ha a DDR3 és DDR2 memóriák között lévő árkülönbözetet hozzáadja a kiszemelt videokártya árához és vesz eggyel jobbat. Ahol viszont komoly gyorsulásokat lehet elérni az a különböző tömörítéssel és kódolással kapcsolatos programok, felhasználási területek. Aki sokat vág videót, annak jól fog jönni a magas órajellel rendelkező DDR3 platform, de kizárólag olyan rendszer esetén, ahol erre a kezdetektől van natív támogatás (tehát Core 2 Duo/Quad mellé nem sok értelme van). Ha a táblázatra pillantunk, akkor nagyjából az elmúlt pár gondolat összegzését láthatjuk viszont. Játékoknál minimális eltérés, memóriaművelettekre érzékeny programoknál annál több. A legszembetűnőbb az utolsó három sor, gyakorlatilag itt van a lényeg. Aki tehát sokat kódol különböző videókat, az hosszútávon jobban jár a DDR3 platformmal.

Játékra az olcsóbb, kódolásra a drágább platformot érdemes választani, röviden ez a teszt végkimenetele. Ahol meg van kötve a kezünk memória választást illetően, ott értelemszerűen nincs lehetőségünk variálni. A DDR2-800 és DDR2-1066-os modulok közötti árkülönbség nagyon csekély, így érdemes Phenom alapú processzoroknál az utóbbi mellett dönteni. Intel processzorok esetében csak az alacsony szorzóval és magas FSB-vel (1333 MHz) rendelkező példányoknál ajánlott az 1066 MHz-es RAM megvásárlása.«

### »TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M3A79-T Deluxe / Asus M4A79-T Deluxe, AMD Phenom II X2 550 Black Edition, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5-5-5-15, 2x2 GB Kingmax DDR3-1600 CL7-7-7-24, Sapphire Radeon HD4670, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB SATA2, ATI Catalyst 9.5, Windows Vista Business SP1 HUN

*A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, az Asus alaplapokat pedig az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.*

# NYÁRI DIDERGÉS

Itt van a nyár, itt van újra. Beköszöntött az igazi forróság, ami a strandra vágyóknak mérhetetlen öröm, a PC alkatrészeknek már annál kevésbé. Szokásunkhoz híven leteszteltünk pár processzorhűtőt, hogy kiderüljön, melyikbe érdemes beruházni.

írta» Horváth Patrik

CPU-hűtő fronton újabb év telt el radikális fejlesztések nélkül. A pár esztendővel ezelőtt megismert és azóta is alkalmazott hőcsövek+lamellák+ventilátor triumvirátus található meg minden gyártó kínálatában. A legolcsóbb modelleknél továbbra is a borda+venti kombináció él, ezek legtöbbször nem is jobbak, mint egy „ingyenes" gyári megoldás, amit a processzorokhoz csomagolnak. Éppen ezért tesztünk legolcsóbb coolere a 4000 forint körül begyűjthető OCZ Vanquisher, amit egy kalap alá vettünk a Cooler Master Hyper TX szériájának legújabb, harmadik generációs modelljével. Ennek az az oka, hogy a két hűtő felépítése teljesen egyforma, a különbség a légkavarókban, illetve a CPU-val érintkező felületen van.

## OCZ VANQUISHER

Az OCZ egyik legelső hűtője bevált sémát követ, ugyanis kísértetiesen hasonlít az Arctic-Cooling Freezer családjára. Ennek megfelelően a Vanquisher is hasonló teljesítményt tud felmutatni, mint svájci kortársa és árban is megegyeznek. Amiben gyengébb az OCZ megoldása az a zajcsökkentés, hiszen a Freezerrel ellentétben nem tartalmaz gumibakokat, amik elnyelnék a magasabb fordulatszámból keletkező rezgéseket. Az eltérő felfogatásnak viszont előnye is van, hiszen a Vanquisher ventilátorának burkolata egyáltalán nem lóg rá az LGA775-ös pattintókra, így nem kell feltétlenül csavarhúzó után néznünk szerelésnél. Az AMD processzorokhoz is elegendő a szokásos klipet használni, így az alaplap kiszerelése nélkül tudunk processzort cserélni mindkét platformon. Teljesítményre ez volt a leggyengébb, viszont tesztünk legolcsóbb coolerjét tisztelhetjük benne. Zajszintjét csak leszabályozva mondanánk halknak.

## COOLERMASTER HYPER TX3

A sikeres Hyper TX és TX2 utóda kompatibilis minden platformmal, LGA1366-ra (Core i7) viszont nem megy fel, ami azért vicces, mert az olcsóbb, ősz végén érkező LGA1156-ra meg igen. Ettől függetlenül a Nehalem tulajok ne sajnálkozzanak, hiszen a teljesítmény láttán nem biztos, hogy jól járnának az OCZ Vanquishernél alig drágább TX3-mal. Szerelése pontosan ugyanolyan, mint az elődnek, ami annyit jelent, hogy mind Intel, mind AMD fronton a gyári megoldások köszönnek vissza (bár az AMD klipet ezúttal is nekünk kell összerakni). A ventilátor ugyan teljesen más és most is tartalmaz gumiból készült zajcsillapítókat, ezúttal nekünk kell felfogatnunk. A négyzet alakú borítás miatt az LGA775-ös pattintókhoz most is alig lehet hozzáférni, így levételnél az erős ujjú emberek előnyt élveznek. A mérnökök ezúttal elhagyták az elődmodellekre jellemző lila kalapszerűséget, így a TX3 már nem juttat közvetlenül levegőt a processzorfoglalat mellett elhelyezkedő alkatrészekre. Bár maximális fordulatszámon teljesítménye a középmezőnybe sorolja, ilyenkor nagy zajt csap, Silent üzemmódban pedig nem bírt elbánni a Vanquisherrel, igaz a jóval alacsonyabb fordulatszám miatt halkabb volt nála.

## COOLERMASTER HYPER N520

Abszolút új eresztés a Hyper N család. Jobban szemügyre véve némi hasonlóság tapasztalható a TX modellekkel, hiszen mindegyik ugyanazt a felépítést követi, az eltérés viszont szembetűnő. Míg a TX-ek egy ventilátort használnak, addig az N520 kettőt, ráadásul egymástól némileg eltolva. A két 92 mm-es venti úgy van elhelyezve, hogy az egyik szív, a másik pedig továbbfújja ezt a levegőt, így beszerelés előtt érdemes megnézni, hogy teszszük fel. Apropó szerelés: A Hyper N520 felfogatása hosszú percekig eltart, hiszen akármilyen platformot választunk (itt LGA1366 is játszik, viszont LGA1156 nem), mindenképpen szükségünk lesz egy hátlapi keretre, amihez hátulról kell hozzácsavarozni a felső felfogató csavarokat, így egy processzor cserét nem fogunk tudni összehozni az alaplap kiszerelése nélkül. A két légkavarót ezúttal gumibakok nem tartják, ám ettől függően nem lehet rájuk panasz. Bár maximális fordulatszámon sem annyira zajosak, leszabályozva meglepően halk mind a kettő, emellett pedig a középmezőnyben foglalnak helyet, ami a hűtési teljesítményt illeti.

### »TESZTKÖRNYEZET«

A „fűtőberendezés" alapját egy AMD Athlon 64 X2 5400+ Black Edition jelentette, aminek órajelét (2800 MHz) nem, feszültségét viszont megpiszkáltuk (1,37V helyett 1,54V-ot kapott), hogy még inkább melegedjen, hiszen a hűvös tesztszobában alig 20 fok uralkodott. A melegítést Prime95-tel végeztük, negyed óra eltelte után feljegyeztük a kapott eredményeket. Megnéztük a hűtőket maximális fordulatszámon és a tesztalaplapként használt Asus M3A79-T Deluxe-ban beállított Q-Fan Silent üzemmódban is.

*A tesztkonfigurációt és a hűtőket a Planarcomputer Kft., az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.*

## ASUS TRITON 88

A Triton család amolyan mindenes a cégnél, ugyanis ugyanúgy találunk olcsóbb és drágább példányokat egyaránt belőlük. Mi inkább az utóbbihoz tartozó 88-as számot viselő alanyt hoztuk el, hiszen ez felmegy az LGA1366-os Core i7-ekre is, így teljesítménye ebből a szempontból érdekesebbnek bizonyult, mint társainak. A Triton 88 felépítése szintén nem újkeletű dolog, két nagy borda közé tettek egy ház nélküli, kéken világító ventilátort (az Asusnál már a sokadik ilyen hűtő ez). Egyetlen hátránya, hogy fordulatszámtól függetlenül zörög, ami idegesítő. A probléma kiküszöbölhető, de ezt akkor is cikisnek érezzük, hogy egy közel 15 ezer forintos CPU coolernél

| GYÁRTÓ Típus | OCZ Vanquisher | COOLERMASTER HyperTX3 | COOLERMASTER Hyper N520 | ASUS Triton 88 | ZALMAN CNPS10X Extreme | COOLERMASTER V10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Maximális fordulatszám melletti hőmérséklet (°C) | 60 | 52 | 42 | 46 | 46 | 50 |
| Alacsony fordulatszám melletti hőmérséklet (°C) | 63 | 64 | 54 | 49 | 54 | 51 |
| Maximális fordulatszám (rpm) | 2700 | 2800 | 1760 | 2200 | 2200 | 2200 |
| Tesztelt alacsony fordulatszám (rpm) | 1700 | 1000 | 1200 | 1300 | 900 | 1700 |
| Paszta | borda alján | borda alján | külön tubusban | külön tubusban | külön tubusban | külön tubusban |
| Extrák | - | - | | kék LED | fordulatszám-szabályzó | környezetet és RAM-okat is hűti, piros LED |
| Kompatibilitás | | | | | | |
| Socket 939/AM2/AM2+/AM3 | + | + | + | + | + | + |
| LGA 775 | + | + | + | + | + | + |
| LGA 1156 (Core i5, Lynnfield, 2009. ősz) | - | - | - | - | + | - |
| LGA 1366 (Core i7, Nehalem) | - | + | + | + | + | + |
| Szereléshez ki kell venni az alaplapot? (AMD/Intel) | nem/nem | nem/nem | igen/igen | nem/igen | nem/igen | igen/igen |
| Bruttó kiskereskedelmi ár | 4500 Ft.- | 5000 Ft.- | 8500 Ft.- | 15000 Ft.- | 17000 Ft.- | 30000 Ft.- |

egy ilyen dologgal kelljen foglalkozni. Ez azért is nagy kár, mert tesztünk legjobb hűtési teljesítményét ez a hűtő mutatta fel. Ennek fényében bátran ajánlható Intel Core i7-es CPU-k mellé, csak igyekezzünk meggátolni a zörgési hajlamot. Ha nem lennénk megelégedve az amúgy remek teljesítménnyel, akkor a bordák szabadon maradt oldalára egy-egy 12 centis ventilátort szerelhetünk fel pluszban. A gyári kéken világító légkavaró teljes fordulatszámon sajnos hangos, leszabályozva viszont semmi probléma nincs vele és hatékonyságából is alig veszít pár fokot. AMD-s rendszereknél a szokásos klipes megoldást kell használnunk, az Intel procikhoz ezúttal is hátlapi paneleket kapunk, viszont a CPU csere az alaplap kiszerelése nélkül elvégezhető, mivel a felfogatás felülről történik.

## ZALMAN CNPS10X EXTREME

Május végén mutatkozott be a Zalman legújabb CPU hűtője. Az egykoron szebb napokat is megélt cégre nagyon ráfért már a vérfrissítés, ugyanis a több éves koncepciókra épülő megoldásaik se hatékonyak, se olcsók nem voltak, a többiek pedig szépen csendben a fejükre nőttek. A spanyolviaszt most nem találták fel a srácok, maradtak a hatalmas borda+hatalmas ventilátor koncepciónál, ami az eredményeket elnézve bejött, még ha nem is sikerült megverni a szerényebb méretekkel rendelkező Triton 88-at. Maximális fordulatszám mellett ennek ellenére hozta az Asus eredményét, ám valamivel hangosabb is volt nála. Gyárilag kapunk egy szabályzót a hűtő mellé, ami be van építve, de bármikor kiszedhetjük, és egy kábellel elvezethetjük, ha nem férünk hozzá beépítés után, esetleg ha a ház oldalára szeretnénk ragasztani. Kipróbáltuk, működik ahogy kell, ennek ellenére maradtunk a többi modellnél is használt BIOS-os ventilátor-szabályzásnál. Silent módban egész csendes volt az új Zalman, 800-as fordulatszám körül biztos, hogy egy átlagos házból nem nagyon lehet majd kihallani. A kéken világító LED-ektől itt sem menekülünk meg, kikapcsolni nem lehet őket. A Zalman megoldása volt az egyetlen, ami minden ma kapható és az év hátralévő részében megjelenő platformmal kompatibilis, ezért kijár nekik egy piros pont. A felfogatás AMD rendszereknél klippel, Inteleknél hátlappal történik. Az alaplapot egyik esetben sem kell kiszerelnünk, ugyanis a hátlapokba itt is felülről kapaszkodnak a csavarok.

## COOLERMASTER V10

Igazi monstrumként tekintettünk a V10-re, ami videokártyákat meghazudtoló méretű dobozban érkezett. A különös koncepciót az teszi igazán furcsává, hogy a processzoron kívül annak környezetét (beleértve a RAM-okat is) hűti. Felfogatása ugyanúgy zajlik, mint a Hyper N520-nak, egy az egyben ugyanazokat az alkatrészeket is mellékeli a gyártó. Tekintettel a méreteire, egy kisebb házba nem nagyon fog beférni probléma nélkül, hiszen nem hogy végigér egy normál ATX alaplapon, hanem le is lóg róla. Mindkét ventilátor 12 centis és halvány piros színnel világít, így remekül passzolnak a gyártó HAF-932-es házához (vélhetően ahhoz is lett tervezve). A tápellátást a szokásos PWM mellett egy molex csatlakozó is segíti. Hűtési teljesítménye simán alulmúlta várakozásainkat, annál is inkább, mert a hatalmasnak tűnő bordák mellett a gyártó peltier elemeket is bevetett, hogy a dobozon díszelgő 200W-os hűtési teljesítményt elérje. Ezzel szemben a már-már puritánnak tűnő Asus Triton 88 lazán megverte egyetlen ventilátorral és mindenféle jól csengő technológia nélkül. Az összképet tovább rontotta a leszabályzott ventilátoroknál is jelentkező zaj.

## ÖSSZEGZÉS

A tesztből világosan kiderül, hogy nem feltétlenül érvényesül a minél drágább, annál jobb hűtő elve. A Coolermaster V10 csúnyán bukott, vele nem is nagyon érdemes foglalkozni. Ha Core i7-re keresünk ventilátort, akkor mind az Asus, mind a Zalman megoldásán érdemes elgondolkodni, előbbinél a zörgés okozhat némi fejfájást és megoldási kényszert, utóbbi pedig még közelebb van a 20 ezer forintos, barátinak nem nevezhető vételárhoz. Ha olcsón meg akarjuk úszni a dolgot, akkor Hyper N520-at vigyük haza, ha pedig nem érdekel minket az LGA1366-os foglalat, akkor a platformtól függetlenül a Hyper TX3-mal járunk a legjobban.«

# MEGÚJULT ERŐVEL TÁMAD A 3D

**Az év elején Las Vegasban a CES-en mutatta be az NVIDIA a 3D VISION-t, amely segítségével a játékokat 3D-ben játszhatjuk. Habár az NVIDIA csak leporolta a korábbi rendszert, úgy gondoltuk, érdemes megnézni, mire képes az „új verzió" a valóságban.**

írta» Spiderman

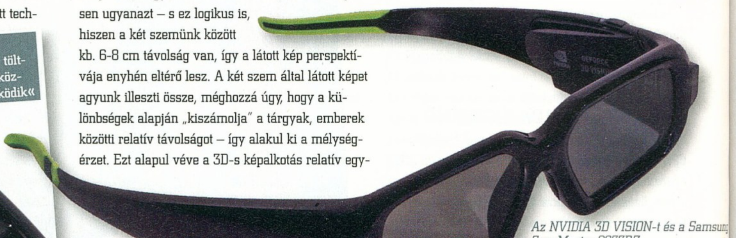
Még mielőtt ennek nekikezdenénk, menjünk vissza tíz évet az időben. 1999-ben ugyanis már voltak hasonló 3D-s érzet keltésére alkalmas megoldások, amelyek bármilyen hihetetlen is, pontosan olyan elven működtek, mint mostani tesztünk alanya, a 3D VISION. A Riva TNT alapú kártyákhoz az ASUS és az Elsa is készített 3D-s szemüveget, amelyek használhatóság szempontjából nem voltak rosszak, csak éppen nem lehetett őket konkurens videokártyákkal használni, s ez komoly akadályt jelentett a terjedésüknek. Meg persze az akkori 3D-s számítási kapacitás is olyan volt, hogy a megkettőzött képfrissítéssel azért megküzdöttek az akkori csúcsmodellek is. Az NVIDIA alapul véve tehát az elődöknél alkalmazott technológiát, saját maga dobta piacra 3D-s megoldását, amelynek az egyik legnagyobb előnye az, hogy bármilyen gyártmányú (persze azért NVIDIA alapú) kártyával működik. A jelenleg kapható modellek közül a 8-as, 9-es és 200-as széria chipjeivel szerelt kártyák kompatibilisek a 3D VISION-nel. Ezen kívül a konstrukció teljesítménybeli előnyt is jelent, de erről később.

## HOGYAN MŰKÖDIK?

Anélkül, hogy a mélyebb anatómiai ismeretekbe belemennénk, érdemes alapszinten megnézni, hogyan is történik a 3D VISION esetében a térhatású kép előállítása. Az emberi látás binokuláris látás, ami azt jelenti, hogy két szemmel látunk, de nem teljesen ugyanazt – s ez logikus is, hiszen a két szemünk között kb. 6-8 cm távolság van, így a látott kép perspektívája enyhén eltérő lesz. A két szem által látott képet agyunk illeszti össze, méghozzá úgy, hogy a különbségek alapján „kiszámolja" a tárgyak, emberek közötti relatív távolságot – így alakul ki a mélységérzet. Ezt alapul véve a 3D-s képalkotás relatív egyszerű, csupán azt kell megoldani, hogy a két szem ne ugyanazt a képet lássa. Ha ez sikerül, agyunkat átvertük, és máris megvan a 3D-s hatás eléréséhez szükséges mélységérzet a monitor előtt is.

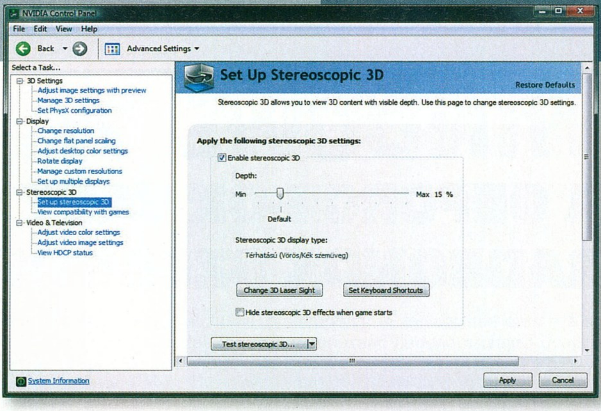
A 3D Vision ún. shutteres megoldás, amelyhez szükség van egy aktív szemüvegre. Ennek két lencséje gyakorlatilag egy LCD-panel, amelyet másodpercenként akár hatvanszor is el lehet sötétíteni, blokkolva ezzel az adott szem képét. A szemüveg logikus módon úgy működik, hogy egyszerre csak az egyik szemünket engedi látni. Ne aggódjunk, a vibrálás annyira gyors, hogy a váltásokat észre sem lehet venni. Egy megfelelően gyors monitor segítségével már csak azt kell elérni, hogy mindig az adott

»A szemüveget USB-n keresztül tölthetjük, de játék közben akkuról működik«



Az NVIDIA 3D VISION-t és a Samsung SyncMaster 2233RZ monitort a Samsungtól kaptuk kölcsön a tesztelés időtartamára.

szemnek szóló kép jelenjen meg. Ehhez legalább 100 Hz-es képfrissítésre van szükség – és ez meg is magyarázza, hogy miért tűntek el egy időre az ilyesfajta megoldások. A CRT-s monitoroknak nem esett nehezére ez a képfrissítési gyakoriság, de az LCD-k nem tudták a szükséges tempót hozni. Ma már a Samsung és az ASUS termékpalettáján is van 120 Hz-es LCD monitor, de egyelőre csak a koreai gyártó terméke kapható, így mi is egy Samsung 2233RZ-vel próbáltuk ki a 3D-t.




## NVIDIA 3D VISION

A 3D VISION csomagolása elég bőkezű. A szemüveg mellett kapunk egy szinkronmodult, egy csomó kábelt (DVI-HDMI, USB 2×, szinkronkábel DLP-s megjelenítőkhöz), törlőkendőt és egy tokot is, arra az esetre, ha LAN-partira indulnánk.

A szemüveg kialakítása inkább funkcionális, akár még azt is mondhatnánk, hogy ronda, de ezt mégsem tesszük, mert ez mégiscsak ízlés kérdése. Cserébe nagy előny, hogy bármilyen másik szemüveg fölé felvehetjük. Az okuláris saját akkumulátorral bír, így legalább az USB kábellel nem kell bajlódnunk. Ráadásul az LCD-k egyáltalán nem fogyasztanak sokat, az akku apró mérete ellenére így egyetlen feltöltéssel akár 40 óranyit is játszhatunk. Ehhez mérten a feltöltési idő, amely csupán három óra, nagyon is barátságos. A szinkronmodul USB-vel kapcsolódik a géphez. Előlapjára került a bekapcsoló gomb (ilyen a szemüvegen is van), hátra pedig a mélység állítására szolgáló tekerő. Az eszközöket nem kell párosítani (legalábbis nem a megszokott módon), viszont arra figyelni kell, hogy fizikailag lássák egymást, mert az infra adatátvitel és a szinkron csak ebben az esetben működik megfelelően.

A rendszer üzembe helyezése elég egyszerű feladat, a hardverek bedugdosása mellett csak a legfrissebb Stereo 3D Driverre lesz szükségünk, amit éppen úgy kell telepíteni, mint az NVIDIA VGA kártyák meghajtóprogramját. A szoftver csak a Windows Vista és Windows 7 operációs rendszerekkel működik. Telepítés után egy varázsló segítségével végezhetjük el a rendszer hangolását: beállíthatjuk a működési környezetet, illetve a szemüveget az input laghoz igazíthatjuk. Ha megvagyunk, a 3D minden olyan esetben automatikusan bekapcsol, amikor egy támogatott játékot indítunk el. Ebből már most közel 400 van, köztük régiek is, például a Half-Life 2. A támogatott játékok listáját az NVIDIA Control Panelben a 3D fül alatt találjuk meg. (Itt néhány további beállítás is van, ezeket célszerű először alapértelmezett beállításon hagyni, és csak később hangolni a paramétereken.)

S akkor most térjünk vissza arra, hogy a „natív" támogatás miért jelent teljesítménybeli előnyt. Mivel a két szemnek külön képet kell kiszámolni, logikus, hogy optimális esetben az adott játékban elérhető fps felére esik vissza. A gyakorlatban ennél jobban persze, de a 43%-os sebesség még így is jónak mondható – korábban akár 40% alá is eshetett ez az érték. A 3D VISION jó sebessége legnagyobb részben pedig annak köszönhető, hogy a 3D-hez nem kell semmi extra szoftver (wrapper), mert a driver alapból tudja mindazt, amire a 3D-s képalkotáshoz szükségünk van.

Azért így is látszik, hogy minél nagyobb teljesítményű VGA-ra lesz szükségünk, 25-30 fps akkor érhető el, ha normál módban rendszerünk 60-70 fps-re képes.

## TÉRÉRZET A VALÓSÁGBAN

A marketingesek bizonyára sokat gondolkodtak azon, hogyan lehet egy olyan terméket eladni, amelyet csak és kizárólag élőben lehet demonstrálni; az újság vagy egy videó soha nem fogja tudni ugyanis visszaadni azt, amit látnunk kéne. Igazából a fenti okból kifolyólag mi is bajban vagyunk, a 3D VISION-nel szerzett tapasztalatokat csak szubjektív értékelés alapján tudjuk megosztani.

A teszteléshez igyekeztünk néhány olyan játékot kiválogatni, amelyek több kategóriát is lefednek, így a TrackMania Nations Foreverre, a Flight Simulator X-re, a Half-Life 2-re és a Far Cry 2-re esett a választásunk. Ezek olyan játékok, amelyek az NVIDIA szerint jól mutatnak 3D-ben, tehát elvileg használatukkal a rendszer erősségei és gyengéi egyaránt kiderülnek. Az első és legfontosabb, amit megfigyeltünk, hogy a 3D-hez fokozatosan lehet hozzászokni. Alapból 15%-on áll a mélységérzetet meghatározó csúszka, amelyet minél többet játszottunk, egyre feljebb állítottunk. Túl gyorsan nem lehet emelni azonban a térérzetet, mert ebben az esetben csak a közeli tárgyak, emberek esetében lesz meg a 3D-s hatás, míg a távolabbi dolgok szétesnek, és mindkét szemmel külön külön is látjuk majd az adott objektumot, így a kép részben szellemképes lesz.

A tapasztalatok alapján a 3D mindenképpen a közeli objektumok esetében lesz a legjobb (például műszerfal, szoba képe, stb), de összességében akkor is nagyon jó hatást kelt, ha a sok kicsi, térben elkülönülő dolog látszik az adott képen (FSX-ben külső nézet pl.). Azt viszont a kéthetes tesztidőszak alatt elég nehezen szoktuk meg, ha a képen egyszerre nagyon közeli és nagyon távoli dolgok is voltak. Az FPS-eknél további probléma forrása lehet a célkereszt, amely alapesetben a monitor síkjában van, és ez kicsit megtévesztő lehet. Az NVIDIA Contorl Panelben találunk erre gyógyírt, ahol alternatív, térbeli érzetet keltő ikont választhatunk a játékok „gyári" megoldása helyett.

Aki nem egyformán jól lát a két szemével, annak a kezdetekkor enyhe fejfájásra kell számítani, de ez a tapasztalatok szerint egy kis megszokás után, kb. 2-3 nap elteltével hamar elmúlik. A teszt során, ha napokat nem is, órákat azért töltöttünk a gép előtt folyamatosan, s szerencsére ilyesfajta mellékhatások nem léptek fel – viszont a szemüveget többen is kipróbálták, és volt, aki néhány perc után nem érezte komfortosnak a 3D VISION viselését.

### »FAPADOS 3D«

*Az NVIDIA meghajtóprogramja képes arra, hogy sztereo 3D helyett anaglif 3D-t generáljon a játékokból, ami a régi vörös-cián szemüveggel kombinálva kelt térérzetet. Ezt a gyártó egyfajta promóciós dolognak szánja; messze nem ad annyira jó eredményt, mint a shutteres szemüveggel és 120 Hz-es monitorral előállított 3D (nincsenek például szinek), de azért segítségével bárki, akinek NVIDIA kártyája van, bekóstolhat a 3D világába, hogy aztán az NVIDIA reményei szerint megvegye a 3D VISION-t.*

## ÖSSZEGZÉS

A 3D feltámadt poraiból, és ha az árak is csökkennek majd, akkor idővel igazi slágertermék lehet. Egyelőre drága mulatság, mert bár maga a szemüveg már 45-50 ezer forintból kijön, ehhez még azt is hozzá kell venni, hogy monitort mindenképpen cserélni kell, illetve ha valaki ATI videokártyát vagy nem 8-as, 9-es vagy 200-as sorozatú NVIDIA kártyát használ, akkor még ezen a téren is újítani kell. Így könnyen összejöhet egy 140-160 ezer forintos végösszeg, ami már egy komplett konfiguráció árával vetekszik.

A játéktámogatás viszont példás, már a megjelenéskor is több mint száz játék volt a listán, cikkünk megjelenésekor pedig már 400-hoz közelít azoknak a játékoknak a száma, amelyeket térben is játszhatunk.«

# WINDOWS 7: A GEFORCE-OK VAGY A RADEONOK SZERETIK JOBBAN?

írta» Horváth Patrik

**Ez a hónap sem telhet el Windows 7 nélkül, a képességek és rejtett dolgok kitárgyalása után szigorú teljesítménybeli összehasonlításnak lehettek szemtanúi, amelyből kiderül, melyik VGA gyártó készült fel jobban az októberben útjára induló operációs rendszerre.**

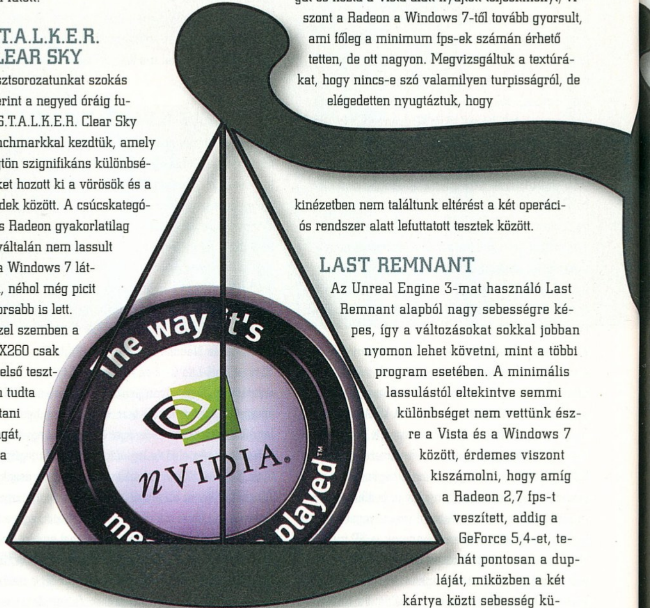
Sokan sokféleképpen elemezték már a Windows 7-et, mi most egy olyan oldalát nézzük meg a dolgoknak, ami valószínűleg sok felhasználóban motoszkál jelenleg: vajon az NVIDIA és az AMD is felkészült már a hamarosan debütáló rendszerre? Annak idején a Windows XP-nél rengeteg driverprobléma volt az első hónapokban, amelyet aztán a Vistánál már nem játszottak el a gyártók, de igazán gördülékeny startról egyik rendszernél sem számolhattunk be anno. Most sokkal könnyebb dolguk van a fejlesztőknek, ugyanis a Microsoft jóvoltából tavasz óta ingyenesen kipróbálható, és jövő márciusig használható a Windows 7 véglegeshez közeli verziója (amit korábbi DVD mellékletünkön is megtalálhattatok). Ezzel rengeteg felhasználói visszajelzést lehet gyűjteni, hiszen a tesztelőkön kívül most már a játékosok is visszajelezhetnek, hogy melyik programban milyen hibát tapasztaltak. Tekintettel arra, hogy a Windows 7 RC népszerűsége kiugróan nagy, az október 23-i startra könnyedén eljuthat mindkét videokártya-gyártó cég odáig, hogy a leköszönő Windows Vistával megegyező sebességet hozzanak ki az újoncból.

## TESZTKÖRNYEZET

Korábban már összevetettük a Vista és a Windows 7 közötti sebességkülönbségeket, így most arra vállalkoztunk, hogy megnézzük ugyanakkora-e a változás, ha egy GeForce helyett egy Radeont teszünk a gépbe. Ehhez a szokásos tesztkörnyezetet használtuk fel, a két operációs rendszer a Windows Vista Businees SP2 illetve a Windows 7 RC voltak, mindkettőre feltelepítettük az összes hivatalos frissítést, amit a Windows Update-en találtunk. A meghajtóprogramokkal kifejezetten szerencsénk volt, ugyanis egy ideje már mindkét gyártó egyszerre adja ki Windows Vista és Windows 7 alá a drivereket. Ez azt jelenti, hogy a GeForce GTX260-nál a 186.18-at, míg a Radeon HD4890 esetében a Catalyst 9.6-ot töltöttük le. Igyekeztünk a játékokkal minden fontosabb 3D-s engine-t kipróbálni, reméljük, senkinek nem támad hiányérzete a táblázat láttán. Jó pontként könyveltük el, hogy egyik alkalmazás esetében sem kellett kompatibilitási módot használnunk, minden program natív Windows 7-es környezetben futott.

## S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Tesztsorozatunkat szokás szerint a negyed óráig futó S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky benchmarkkal kezdtük, amely rögtön szignifikáns különbségeket hozott ki a vörösök és a zöldek között. A csúcskategóriás Radeon gyakorlatilag egyáltalán nem lassult le a Windows 7 láttán, néhol még picit gyorsabb is lett. Ezzel szemben a GTX260 csak az első tesztben tudta tartani magát, de a minmálisan kirajzolt képkockák száma már ilyenkor is ijesztő csökkenést mutatott. A maradék három tesztben viszont drasztikusan romlott a teljesítmény, ami főleg rángatás és akadozás formájában testesült meg, ilyenkor az fps számláló egy könnyen értelmezhető nullás számot mutatott, innen ered a minimum fps-eknél látható alacsony érték. Képhibákkal egyik gyártónál sem találkoztunk.




## CALL OF JUAREZ

A nemrég megjelent Call Of Juarez második része semmivel nem bizonyult terhelőbbnek, mint az első volt, így maradtunk a jól bevált két éves benchmarknál, ami megint érdekes különbségeket villantott fel. A GTX260 végre megemberelte magát és hozta a Vista alatt nyújtott teljesítményt, viszont a Radeon a Windows 7-től tovább gyorsult, ami főleg a minimum fps-ek számán érhető tetten, de ott nagyon. Megvizsgáltuk a textúrákat, hogy nincs-e szó valamilyen turpisságról, de elégedetten nyugtáztuk, hogy kinézetben nem találtunk eltérést a két operációs rendszer alatt lefuttatott tesztek között.

## LAST REMNANT

Az Unreal Engine 3-mat használó Last Remnant alapból nagy sebességre képes, így a változásokat sokkal jobban nyomon lehet követni, mint a többi program esetében. A minimális lassulástól eltekintve semmi különbséget nem vettünk észre a Vista és a Windows 7 között, érdemes viszont kiszámolni, hogy amíg a Radeon 2,7 fps-t veszített, addig a GeForce 5,4-et, tehát pontosan a dupláját, miközben a két kártya közti sebesség különbség elhanyagolható volt. World In Conflictban szintén nagyon minimális volt a két operációs rendszer közötti különbség. Mindkét kártyára elmondható, hogy amíg az átlag fps picit csökkent, addig a minimum érték ugyanennyivel nőtt.

## CRYSIS

Elérkeztünk a két CryEngine-es játékhoz, a Crysishoz és a Far Cry 2-höz. Haladjunk időrendi sorrendben. A tengerparton játszódó kalandban mindkét kártyával gond volt. A GTX260-nal egyszerűen nem lehetett beállítani a natív 1680x1050-es felbontást, ezért

| | RADEON HD4890 OC Vista SP2 | RADEON HD4890 OC Win7 RC | GEFORCE GTX260 Vista SP2 | GEFORCE GTX260 Win7 RC |
|---|---|---|---|---|
| Stalker Clear Sky Benchmark 1680x1050 Ultra Detail DX10.1 | | | | |
| Day | 41 (25) | 41 (25) | 38 (23) | 38 (19) |
| Night | 48 (22) | 51 (26) | 50 (27) | 47 (18) |
| Rain | 58 (33) | 58 (32) | 56 (30) | 46 (0) |
| SunShafts | 27 (19) | 26 (19) | 25 (16) | 23 (6) |
| Call Of Juarez Benchmark 1680x1050 | 56,6 (26,6) | 57,8 (32,9) | 36 (20,5) | 36,9 (20,1) |
| The Last Remnant Benchmark 1680x1050 | 102.6 | 99.9 | 109.8 | 104.4 |
| World In Conflict 1680x1050 High 2xAA 2xAF | 62 (32) | 61 (33) | 51 (22) | 49 (24) |
| Crysis 1680x1050 High | 49 (32,4) | 49,5 (24,7) | 42,2 (25,5) | 42,5 (23,3)* |
| Far Cry 2 1680x1050 Ultra Detail DX10 | 56,3 (38,8) | 53,8 (37) | 54,7 (37,6) | 50,7 (34,5) |
| GTA IV 1680x1050 Max (View Distance 48) | 46.74 | 40.34 | 39.4 | 37.1 |
| 3DMark Vantage High - GPU Score | 6390 | 6527 | 6862 | 6861 |

*1600x900, nem volt 1680x1050

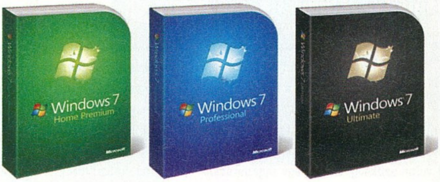
a hozzá legközelebbit használtuk (1600x900), amely több mint 18%-kal kevesebb pixel kirajzolását követelte meg a VGA-tól. Ennek ellenére a GeForce egy centivel nem volt gyorsabb, mint Windows Vista alatt, sőt a minimum fps-t tekintve a leköszönő rendszer bizonyult erősebbnek. Ebből kikövetkeztethető, hogyha be tudtuk volna állítani a maximális felbontást, akkor nagyjából 15%-kal futott volna lassabban a program Windows 7-en. A Radeonnál nem volt zűr a felbontással, viszont itt tényleg szemmel látható volt már a GeForce-nál csak sejthető sebesség csökkenés. Furcsa volt látni, hogy amíg az átlag fps nem változott, addig a minimális érték drasztikusan lecsökkent, súrolva már a játszhatóság határát.

## FAR CRY

Ezek után meglepődve tapasztaltuk, hogy a Far Cry 2 alatt újragyúrt motor mennyivel másabb, mint a Crysis alatt dolgozó. A két kártya 4-8% közötti lassulsát produkált, ami a töredéke a Crysisnál látottaknak. A 4%-hoz a Radeon, a 8%-hoz pedig a GeForce volt közelebb ismét.

## 3DMARK VANTAGE

Szintetikus programként egyedül a 3DMark Vantage-et vetettük be, mert nem vagyunk híve ezeknek az alkalmazásoknak, mégis sokan pontok alapján hasonlítanak össze termékeket és rendszereket is. A HD4890 ismét sikerült gyorsulnia, a GTX260 pedig egy az egyben ugyanazt produkálta, mint Vista alatt, így a Call Of Juarez után ez volt az első olyan program, ahol egyik gyártó terméke se lassult.




»A Microsoft már hivatalosan is bemutatta a különböző Windows 7 verziók dobozait«

## GTA IV

A végére maradt a tavasz nagy slágere, a Niko Belic kalandjaira épülő Grand Theft Auto negyedik része. A köztudottan processzorgyilkos programnak ezúttal a két eltérő rendszerrel kellett megküzdenie, ami a szó szoros értelmében küzdelemnek is számított. Ez volt az első és egyetlen olyan alkalmazás, ahol az AMD szoftverírói kikaptak az NVIDIA-s dolgozóktól, ugyanis amíg a GTX260 8, addig a HD4890 14%-ot lassult. Az megint más kérdés, hogy a Radeon még így is gyorsabb volt Windows 7 alatt, mint a GTX260 Vista alatt.

## ÖSSZEGZÉS

Az AMD felkészült – ezt bátran kijelenthetjük. A GTA IV-et és a Crysist leszámítva mindenhol 5%-on belüli teljesítményvesztést jegyezhettünk fel a nevük mellett, ráadásul két programban is sikerült gyorsulást elérniük, ami egy nem végleges operációs rendszernél nem kis teljesítmény. Az NVIDIA sokkal jobban szenved egyelőre a Windows 7-tel, gyorsulást sehol nem tapasztalhattunk és az egál eredményre is nagyon ritkán volt példa. Külön problémát jelentett a Crysisban tapasztalt hiányos felbontás lista, amely nem a játék hibája. Úgy gondoljuk tehát, hogy a zöldek a vörösek mögött vannak egy lépéssel, de aggodalomra semmi ok, hiszen nincsen akkora hátrányban az NVIDIA, hogy az október végi rajtig ne tudják azt ledolgozni. Az AMD a célegyenesben van, ami a remek ár/teljesítményű Radeonok mellett egy újabb kulcsfontosságú tény a VGA piacon.«

## »TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi Deskstar 7200 rpm 8 MB cache HDD, Windows Vista Business SP2, Windows 7 Ultimate RC, NVIDIA ForceWare 186.18, ATI Catalyst 9.6

*A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.*

# HAG

## HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

## Új trükkök a régi kalapból

### HARD RECTANGULAR DRIVE

Személy szerint kevés embert sajnálok jobban, mint az IT talán leginkább alulfizetett napszámosait, a merevlemezgyártókat. Ha az iparág többi része is azt a fejlődési sebességet tudná tartani, amit ők, akkor valószínűleg jelen cikk megírására sem lett volna szükség, hiszen egy újgenerációs neurointerfészen keresztül tolmácsolhatnám a „hallgatóság" felé a témával kapcsolatos mondanivalómat (és érzéseimet).

Létezik egy példa, ami nagyon jól rávilágít minderre. A 90-es évek első felében, amikor a CD-lejátszók igazán elterjedtek, az átlagos merevlemez kapacitása néhány tíz (mondjuk 20) MB környékén járt, amihez ráadásul horrorisztikusan magas ár társult. A CD ehhez képest több mint 30-szor több adat (650 MB) tárolására volt képes, töredék árán. No, de hogyan áll most a helyzet, alig másfél évtizeddel később? A merevlemezek kapacitása 2 TB környékén jár – ez nem kevesebb, mint százezerszeres (!!!) növekedés. Áruk a töredékére esett: 1 TB kapacitás immár kevesebb, mint 20 000 forintért „elvihető". Ezzel szemben hol tartanak az optikai tárolók? Nos, a legújabbnak számító

Blu-Ray lejátszók a túlnyomó többség számára megfizethetetlenül drágák, a hozzájuk való média szintúgy, ráadásul kapacitásuk alig 25 GB, vagyis az elérhető merevlemezes kapacitás nyolcvanad (!) része.

Ehhez képest a merevlemez gyártók többségükben továbbra is rendkívül alacsony profitrátával kénytelenek dolgozni, gyakran veszteségesek, sőt, jelentős részük áldozatul is esett az elmúlt éveknek (IBM, Quantum, stb). Újabban ráadásul az a memória-alapú Solid State Disk technológia is szorongatja őket, amely szignifikánsan megnövelt teljesítményt ígér – igaz, nagyságrendileg magasabb áron.

A merevlemez-gyártókat mindazonáltal továbbra sem kell félteni, természetesen az SSD-re is megvan a válaszuk, mégpedig az ún. hard rectanguar drive (HRD) formájában. Ez elsősorban abban különbözik „elődjétől", hogy szakít az egyetlen író/olvasó fej és az adatlemez (data platter) forgatásának elvével – inkább dedikált író/olvasó fejeket rendel egy-egy meghatározott területhez. A prototípus konkrétan 64 fejet tartalmaz, ezáltal szimmetrikus írást/olvasását téve lehetővé, és a normál merevlemezeknél megszokott néhány tíz MB-os átviteli sebességet 500 MB/sec felé emelve. Ez nem mellesleg a leggyorsabb SSD-k kb. 200 MB/sec értékénél is sokkal jobb, nem is szólva az egy Wattra jutó I/O műveletek számáról, ami az SSD-knél kb. 1300-1400 IOPS/Watt, míg a HRD-nél 40 000!

Egyszóval ne temessük még a jó öreg „mágneses" tárolókat – az SSD-knél kedvezőbb áruk, és folyamatosan növekvő kapacitásuknak és teljesítményüknek köszönhetően még valószínűleg hosszú-hosszú éveken keresztül jelentik majd a legcélszerűbb választást.«

## Több zajt, ha kérhetném!

### HIBRIDEK HAJNALA

Kevés olyan friss fejlesztés akad, amit nagyobb hype övezne, mind a hibridautók ügye. A gyártók szerint ezek a járművek lényegesen környezetbarátabb alternatívát jelentenek hagyományos társaiknál – milyen kár, hogy ebből a kijelentésből egyetlen szó sem igaz... Az ugyan tény, hogy működésük során kevesebb üvegházhatású gázt bocsátanak a légkörbe, azonban az előállításuk során másfél-kétszer annyi széndioxid keletkezik, mint a normál autókénál. Összehasonlításképp: egy jobb hibridautó menet közben kevesebb, mint 100 gramm CO2-t „termel" kilométerenként, vagyis egy átlagos (kb. 18 000 megtett kilométert feltételező) év alatt kb. másfél tonnát. Ezzel szemben előállítása során több tíz tonna szén-dioxid keletkezik - egyes modelleknél akár 60 tonnánál is több! Ezek alapján már alapfokú matematikai képességek birtokában is kiokoskodható, hogy a gond sokkal inkább a gyártásnál, és a szánalmasan alacsony, mostanság alig 3-5 éves életciklusoknál keresendő, mintsem a megtévesztő emissziós értékeknél. Hiszen egy „régi", még oly rossz környezetterhelési mutatókkal megvert autót is 30-40 évig kellene hajtanunk ahhoz, hogy „kiegyenlítsük" egy új hibridautó előállítása okozta károkat.

És akkor még nem is szóltunk a gyakran nem újrahasznosítható akkumulátor alkatrészek okozta problémákról...

Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a hibrid (vagy még inkább: a teljesen elektromos) autó ideája alapvetően hibás, csak azt, hogy jelenlegi formájában több kárt okoz, mint amennyi hasznot hajt, és kizárólag az autógyártók eladásainak felpörgetését szolgálja.

Akárhogy is, a hibridek előretörése feltartóztathatatlannak látszik: példának okáért a legújabb Toyota Priusra csak Japánban 200 000 (!) előrendelés érkezett. Azonban az üres szólamokkal el nem kábított környezetvédőkön túl a hibridek még egy

csoport rosszallását kiváltották: a gyengénlátókét és a vakokét. A brutális szennyezésen túl ugyanis a hibridek még egy veszélyes tulajdonsággal rendelkeznek: elektromos üzemmódban csaknem teljesen zajtalanok, márpedig a gyengénlátóknak éppen a hagyományos autók keltette zaj jelentette az egyetlen támpontot azok távolságának és haladási irányának felbecsüléséhez. A probléma létét a japán közlekedési minisztérium is észlelte, és megkezdte annak felmérését, hogy pontosan milyen intézkedésekre is lenne szükség a gyengénlátók védelmére.

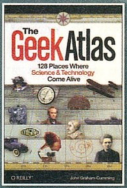
A jelen pillanatban a legvalószínűbbnek egy addicionális „zajforrás" kötelező használatának előírása tűnik – ezek után mondja valaki, hogy a sors híján van az iróniának...«

# »RÖVIDHÍREK«

Őszintén szólva nem tudom, mennyire is hatásos valójában az eljárás, mindenesetre Japánban igencsak nagy népszerűségnek örvend az „a biológia legfrissebb eredményei alapján" kifejlesztett csengőhang, ami állítólag a lányok mellméretére van pozitív hatással. A sikert persze nem adják ingyen: a vállalkozó kedvű nőneműeknek naponta legalább húszszor alá kell vetniük magukat a procedúrának, min. 10 napon keresztül. A csengőhang amúgy stílusosan babasírást tartalmaz...

Piacon a világ első hangvezérelt mini-helikoptere, természetesen egyelőre csak Japánban. A Voice Helicopter hajtóműve és függőleges mozgása egyszerűen kontrollálható a vezérlőbe integrált rádiómikrofonon keresztül. Azért a bonyolultabb manőverek kedvéért megmaradt a hagyományos irányítás is... A minatűr heli további érdekessége, hogy rotorjai speciális elrendezésének köszönhetően nincs szüksége hátsó propellerre, és hogy érzékeny szenzorai segítségével automatikusan el tudja kerülni a mennyezettel való ütközést.

Az élvonalba tartozó TomTom navigációs megoldás fejlesztői nemrégiben egy igazi csemegével kedveskedtek felhasználóiknak: weboldalukon letölthetővé tették azt az audiocsomagot, amelynek aktiválása után kedvenc GPS kütyünk Homer Simpson hangján szólal majd meg. És nem, nemcsak Springfieldben működik...




Az Amazonról már megrendelhető az a „Geek Atlas" névre hallgató zseniális kiadvány, amely tudománytörténeti szempontból kalauzolja végig az olvasót a világon. Ennek megfelelően Kiev első számú látványossága itt nem a Szent Bölcsesség Temploma, hanem a Csernobil Múzeum, és persze Párizsban sem az Eiffel-torony tövében javasolt múlatni az időt, hanem inkább François Arago asztronómus városszerte elrejtett bronzplakettjei utáni hajszával. Instant get!

Mobiltelefonokhoz illeszthető mikroprojektorokról már többször volt szó rovatunkban – most pedig az iPhone és iPod Touch tulajdonosok örömére kedvenceikhez is kijött egy. A Mili Pro névre hallgató apróság a 640x480-as felbontással is elboldogul, és lithium-polimer aksijával akár 3 órányi lejátszásra is képes. Ár még nincs, ám a célközönség lehúzhatóságát ismerve szerintem senki ne számítson filléres beruházásra.

## Száguldó szójabab

### WORLDFIRST F3

A „trükkös" hibrideknél jóval érdekesebb újdonság a világ tudtunkkal legelső, teljesen biodízel hajtotta F3-as autója, amelyet a brit Warwick Innovative Manufacturing Research Center kutatói fejlesztettek ki „alig" 220 000 dollárból – vagyis egy modern versenyautó megszokott fejlesztési keretének töredékéből (az F1-ben eközben ugyebár azon vitatkoznak, hogy a 45 milliós K&F limit túl alacsony-e, vagy sem). A tudósok célja mindezzel elmondásuk szerint az volt, hogy bebizonyítsák, miszerint „igenis lehetséges egy kompetiatív versenyautót építeni környezetbarát komponensekből."

Ennek megfelelően a WorldFirst F3 motorja zöldségolajat, zsírmaradékokat, és romlott csokoládét (!) használ üzemanyagként, amelyet még egy emisszió-blokkoló katalizátoros radiátorral is megfejeltek. Az igazi „killer feature" azonban mégsem ez, hanem az, hogy a 2005-

ös Lola B05/30 ihlette autóba egy szójababalapú (!) ülés került. Azt persze a derék britek is elismerik, hogy a szójabab nem igazán versenyképes a szénszállal, elsősorban a súlya miatt. „Nem valószínű, hogy bármelyik F1-es csapat is használná, hacsak nem teszik kötelezővé." – jegyezte meg egyikük némiképp önkritikusan.«

# HARDVER-MENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

### »KONFIG KÉRDÉS

Szia Patrik!
Szeretnélek megkérdezni, hogy mi a véleményed a konfigurációmról. Íme a gépem: processzor: Intel Q6600, procihűtő: Cooler Master Hyper TX2, alaplap: Asus P5K Premium, RAM: OCZ Reaper 2X1 GB 800 MHz, VGA: MSI 8800 GT Zilent 512 MB, Táp: Corsair 550 W. A többi szerintem nem anynyira meghatározó, talán még az, hogy egy Cooler Master Elite-ben van benne minden. Ezt pont egy évvel ezelőtt vettem. Szerinted mennyire fogja megállnia a helyét ez a gép az elkövetkezendő időben, játék szempontjából?
Előre is nagyon köszönöm a válaszodat!
*Üdv: Dávid*

**»Kedves Dávid!**
**Semmi gond nincs ezzel a géppel még most sem, a videokártya év vége felé el fog majd fáradni, de annak cseréjét viszonylag olcsón (~40 ezer forint) meg fogod tudni ejteni, hiszen amint megérkeznek az első DirectX 11-es VGA-k, a kifutó szériát (Radeon HD48xx) elkezdik majd árcsökkentéseken átfuttatni és akkor 40-50 ezer forint között hozzá tudsz majd jutni egy HD4890-hez, ami körülbelül kétszer gyorsabb a mostani kártyádnál. A Q6600-ban is van tartalék, az alap 2400 MHz-es órajelet könnyedén 3000-re lehet tolni anélkül, hogy a feszültséghez hozzá kellene nyúlni. A memóriát én a helyedben viszont már most bővíteném 4 GB-ra, nagyon sok játék és maga a Windows Vista is nagyon meghálálja (durván 6-8 ezer forintos kiadás).**

### »AMD-S FÉLKONFIG UPGRADE

Hello Patrik !
Kérdésem van hozzád kedves Patrik.
Hardwer problematikám van, szeretnék egy pár kemény elemet lecserélni a házamban.
A jellenlegi Config -om pedig: Deszka: Asus M2N-E SLI, VGA: 2 x Asus 8800GT SLI, Memoria: 4GB DDR2 Kingmax 800MHz, Táp: Chieftech 650W, HDD: Samsung spinpoint 750GB, 32MB 7200 rpm, SATA2, DVD: Pioneer 216D, SATA2, A deszkát, a VGA -t és a Memoriát kívánom cserélni. Phenom II X3 710 ben gondolkodom, az ArmA 2 -hez szeretném fejleszteni.
Na és most a kérdés: mit tudsz nekem javasolni a gondolatomra?
Előre is köszönöm a segítségedet!!!!
Respect!! *Nesu*

**»Kedves Balázs!**
**A memóriákat szerintem semmi szükség lecserélni, a Phenom II X3 710 ugyanis tartalmaz DDR2 és DDR3 memóriavezérlőt is, így tudod használni egy Socket AM2+os alaplapban és Socket AM3-masban egyaránt (előbbi DDR2-es, utóbbi DDR3-mas). Ha mégis a csere mellett döntenél, akkor én a Kingmax Mars és az OCZ Platinum sorozatát ajánlom, 1333 vagy 1600 MHz-es kiadásban párba válogatva. Emellé AM3-mas foglalattal bíró alaplapra van szükséged, amelyből igencsak szegényes a választék itthon, én általában a Gigabyte GA-MA790XT-UD4P-t szoktam ajánlani, ha CrossFire építésén gondolkodik valaki, GA-MA770T-UD3P-t pedig akkor, ha nem. Amennyiben maradnál a DDR2-es (Socket AM2+) platformnál, úgy a GA-MA790X-UD3P a te barátod. Videokártyából viszonylag nehéz Neked bármit is ajánlani, mert nem mondtad el az igényeidet az Arma II-őn kívül. a Két 8800GT párban elég jó teljesítményre képes (ahol működik az SLI), hasonló teljesítményt egy Radeon HD4890-nel kapsz, igaz ott ez mindig garantálva lesz. Fontos tudnod, hogy a DDR2-ről DDR3-ra való átállás egy jövőbiztos befektetés, jelenleg teljesítmény szempontjából nem sokat nyersz vele, viszont többletköltséget jelent. Neked kell eldönteni megéri-e most beleölni a pénzt vagy ráér később is.**

### »PROCESSZOR-CSERE

Tisztelt Guru Team!
A számítógépemen szeretném a jelenlegi processzort lecserélni, egy AMD Phenom2 X4 940-re. Tanácsotokat kérem, hogy ha a gépemen semmi mást nem változtatok, akkor miben lesz jobb, vagy gyorsabb a jelenlegi gépem?
Konfigom: Alaplap: Gigabyte GA-MA790X-UD4P, Processor: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3,1Ghz), Memória: OCZ 4Gb DDR2 1066Mhz, Videókártya: Geforce 9600GT 1Gb, Táp: HKC 550W, Ház: Coolermaster Centurion 540
Tisztelettel: *Szabó Zoltán*

**»Kedves Zoltán!**
**Meglepődve olvastam a leveled, hiszen felmerült bennem a kérdés, hogy miért akarsz processzort cserélni, ha nem tudod, hogy ez neked miért is lesz jó. Jelenleg az egyik legerősebb kifutó szériás Athlon 64-gyel dolgozol, ami tökéletesen kihajtja a videokártyádat, így játékok alatt jelenleg semmilyen előnnyel nem fog járni számodra egy négymagos Phenom II megvásárlása. A későbbiek folyamán, ha videokártyát cserélsz, ott már sok-sok plusz fps-t jelent majd az újgenerációs CPU. A Phenom II családot a marketingtől megbolondult játékosokon kívül főleg a videovágó (Adobe Premiere) és fénykép-machináló (Adobe Photoshop) manusok szokták szeretni, mert ebben igencsak jók, ahogy a tömörítés-tesztekben se végeznek a dobogónál rosszabb helyen. Én amondó vagyok, hogy csak akkor vágj bele a CPU cserébe, ha vagy lassúnak érzed a mostani géped általános műveleteknél vagy pedig videokártyát is fogsz cserélni belátható időn belül. Ha egyik sem áll fenn, akkor ne vedd meg a procit, mert tulajdonképpen nincs rá szükséged.**

### »VGA UPGRADE ÉS TÁP PROBLÉMA

Kedves Patrik!
Íme a konfigom: Alaplap: MSI P45 NEO-F, Proci: Intel Core2 Duo E7300 (2.66GHZ), RAM: 2GB DDR2 1066MHZ Kingmax, VGA: MSI 9500GT 512Mb DDR3, Táp: 450W (házzal együtt vettem). Szóval az lenne a kérdésem, hogy ha ebbe a gépbe vennék egy HD 4770 (abból is az 1GB-os) VGA-t akkor elbirná-e a táp és jó kiegyensúlyozott konfig lenne?
A választ előre is köszönöm.
Hű olvasótok *Szalage.*

**»Kedves Szabolcs!**
**A kiegyensúlyozottsággal nem lenne probléma, de azt a 450W-os tápot és mindenképpen lecserélném, hacsak nem egy Gigabyte vagy Chieftec házikóval együtt vetted. Ezeket ugyanis viszonylag normális minőségű tápegységekkel árulják, amelyek a névleges teljesítményüket nagyjából le is tudják adni. 1 GB-os HD4770 nem nagyon van itthon (meg úgy semmilyen, az összes HD4770-re vadászni kell, mert ritkán jön belőle szállítmány), szerintem a HD4850-ből érdemes inkább 1 GB-os verziót keresni, bár 40 ezer forint alatt vesztegetik kicsivel a HD4870 1 gigás változatát is. Jelen pillanatban (július közepe) 30 ezer forint alatt nem lehet semmilyen HD4770-et kapni, úgy gondolom, hogy ha érkezik is 1 GB-os verzió, azért legalább 34-35 ezer forintot el fognak kérni, annyiért pedig kedvedre válogathatsz a szintén ekkora VRAM-mal dolgozó HD4850-ek között, így például a kifejezetten ajánlott Sapphire VaporX-et is begyűjtheted.**

### »FEJLESZTÉS

Szia Patrik!
Gépet szeretnék fejleszteni. Először CPU-t, majd a következő körben alaplapot.
A jelenlegi konfig: Alaplap: Gigabyte MA790X-DS4; CPU: DualCore AMD Athlon 64 X2, 3000 MHz (15 x 200) 6000+; VGA: NVIDIA GeForce

9600 GT (512 MB); Memória: 2x2 GB GeIL CL5-5-5 DDR2 800 MHz (Black Dragon); BIOS: AMD 790X, verzió: F6; Táp: CHIEFTEC GPS-550AB.
A konkrét kérdésem az, melyik CPU-t érdemesebb megvenni.
A két versenyző: AMD Phenom 9650 AM2+ BOX (kb.:29.000 HUF) illetve, AMD Phenom II 720 AM3 BOX Black Edition (kb.:33.000 HUF)
Az alaplap terén viszont teljesen bizonytalan vagyok. AM2-es deszkák közül a GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H vagy a GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H lapokat néztem. Ezek egy árban vannak, 34.000 HUF környékén. AM3-asok közül a GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P (29.000 HUF) nyerte meg a tetszésemet, de akkor memóriát is kell cserélnem. Ez valószínűleg 2db GEIL Ultra 2048Mb DDR 1333Mhz CL6 KIT lenne (2x12.500 HUF). Nagyrészt játékra használom a vasat. (CoD4, Crysis (Warhead), GoW, FarCry 1-2, CS1.6). Tehát mibe érdemes befektetni azt a maximum 80-90.000 HUF-ot, amit a fejlesztésre szánok? Ha van valami más összeállítás, ami jobban összeillik, mint amit én leírtam, azt is szívesen fontolóra veszem.
Válaszodat előre is köszönöm!
Üdv: *Calypso*

**»Kedves Zsolt!**
**Jelenleg a videokártya az, ami Téged a játékokban a leginkább visszafog, így első sorban ennek a cseréjét ajánlanám. A konfigod remekül összeválogatott, így nem bajlódnék feleslegesen se alaplap-, se memóriacserével, csak a pénzt dobnád ki az ablakon. A két kiszelemt proci közül egyértelműen a Phenom II X3 720-szal jársz jobban, a másikon kár is gondolkodni. Én ezt a processzort meg is venném a helyedben és beletenném a mostani alaplapodba (egy BIOS frissítés nem árt neki, de a most rajta lévő F6-tal is menni fog a dolog). Tekintettel arra, hogy Black Edition termékről beszélünk, nincs szorzózár, tehát tuningolni úgy tudsz, hogy ezzel gyakorlatilag se a memóriához, se az alaplap tudásához nem kell igazodnod (mellesleg a 2,8 GHz-es alapórajel nem olyan kevés, ebből legfeljebb 3,4-3,5 GHz-et tudsz kisajtolni, de ahhoz már feszültségemelés kell). A megmaradó durván 50 ezer forintból én simán bevásárolnék valamelyik Radeon HD4890-ből. 52-55 ezer forint körül mennek a teljesen gyári változatok, 57 ezerért viszont megkapod a hűvösebb és halkabb Sapphire VaporX-es változatát is. A Black Edition processzorokhoz egész jó hűtő szokott járni, így a CPU hűvösen tartására se lesz gondod. A tápegységed bőven elegendő a HD4890 kiszolgálásához, úgyhogy emiatt ne fájjon a fejed.**

## »UJJLENYOMAT-OLVASÓ HIBA

Kedves pc guru szerk!
Van nekem egy Lenovo R61i tipusú laptopom Windows 7-es OP rendszerrel (RC változat) és ebben található egy ujjlenyomat-olvasó. Viszont mikor be akarom álítani és kiválasztom, hogy melyik ujjat olvassa be, ezt írja ki: Cannot find fingerprint sensor device. Nem tudom, mit csináljak, már újraraktam és a legfrissebb verzió is rajta van. A segítséget előre is köszönöm. *sojemark*

**»Kedves Márk!**
**A Windows 7 jelenleg még fejlesztés alatt áll, így elképzelhető, hogy belefutottál az egyik programba, amely még nem kompatibilis vele. Megpróbálnám rendszergazdai jogokkal elindítani az ujjlenyomat-olvasó beállítását végző alkalmazást, hátha ez a gondja annak, hogy nem fér hozzá magához a hardverhez.**

## »HD4890 VS. GTX275

Üdvözlet Patrik!
Most nem gépépítésről lesz szó, megnyugodhatsz. Csupán tanácstalan vagyok ebben a videókártya témában, ezért kérném a segítséged. Szóval tavaly vettem ezt a gépet: Intel Core 2 Duo E8400, Corsair 2*2 Gb RAM 1066 MHz, NVidia Geforce 9600GT 512 Mb, 500 Gb Western Digital HDD
Nos, a probléma ott kezdődött, hogy a legjobb barátom akart venni egy kártyát és én felajánlottam neki az enyémet, egy nagyon jutányos árért cserébe. A lényeg az, hogy nem bírnám túl sokáig grafikus kártya nélkül, ezért úgy döntöttem, hogy a befolyt pénzhez még hozzáadom, ami kell, és veszek egy kártyát a fent említettek közül. De sajnos nem tudom eldönteni, hogy melyiket. A kérdés annyi lenne, hogy szerinted melyiket válasszam. A maximális összeg, amit rászánok az a GTX275 ára, de ha persze tudsz egy másik kártyát ebben az árkategóriában, ami szerinted jobban megfelelne ehhez a konfighoz, akkor azt is elfogadom. Kérlek, hamar válaszolj, mert sürgős lenne.
Segítségedet előre is nagyon szépen köszönöm! *Gábor*

**»Kedves Gábor!**
**Én szívbaj nélkül megvenném a Sapphire Radeon HD4890 VaporX-es változatát, halk és, gyors is (általában elveri a GTX 275-öt), tuningpotenciálja bőven van és 4-5 ezer forinttal drágább csak a referenciahűtős változatoknál.**

## »CPU UPGRADE

Heló.
Nemrég vásároltam egy videókártyát (gépfejlesztés), de processzort még nem vettem ez által rendkívül limitált lett a gép. A kérdésem az lenne, hogy a jelenlegi gépbe (Gigabyte P35-DS3, HD4870-1GB, 4GB DDR2 RAM, WD 320GB vinyó, Dual Core E2180 @ 2 GHz) milyen processzor illene, hogy valamennyire kiegyensúlyozza a videokártyát? Ha megkérhetlek, írj egy olcsóbb (20.000 körüli) és egy drágább (30.000 körüli) procit ami megfelelő (olyat, amivel látványos lenne a sebesség változás, még ha nem is egyenrangú a videokártyával).
Másik kérdésem hogy normális-e az, hogy ha az XP 3,50GB memóriát ír a valódi 4GB helyett?
Előre is köszönöm, *Djuri*

**»Kedves Djuri!**
**Mielőtt betennéd az új CPU-t, töltsd le a Gigabyte oldaláról az alaplapodhoz tartozó legfrissebb BIOS-t (ez az F14 lesz) és frissítsd a mostani E2180-addal, hogy támogassa az azóta megjelent termékeket. Ajánlott vételek az E5300 (17-18 ezer forint, 2600 MHz/800 MHz FSB/2 MB L2 cache), az E6300 (22 ezer forint, 2800 MHz/1066 MHz FSB/2 MB cache), illetve az E7500 (30 ezer forint, 2933 MHz/1066 MHz/3 MB L2 cache). Már az E5300-zal is nagy változást fogsz látni, de én inkább a másik két termék közül választanék, gondolva a jövőre is.**

### ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Ja és a főnők azt is kéri, hogy minden szoftverünk legyen legális!
Legyen ahogy kívánod gyermekem!
SZOFTVERVONAL: 321-0335/21

# LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

## »KEDVES OLVASÓK!

**No kérem, eddig az volt a bajom, hogy nem jönnek kritikus hozzászólások a levrovba, erre ebben a hónapban kapok vagy négyet, de mindnek „Egy kis kritika" szerepelt a tárgysorában. Hogy aztán ne az legyen, hogy mert mi sosem válaszolunk a durva levelekre, tessék, jöjjön csőstül.**

## »EGY KIS KRITIKA

Jó napot mindenkinek!
Hát ezt is megértem, hogy a PC Gurut kezdi felemészteni a Gamestar. Nem mintha ez olyan jó dolog lenne, de azért eléggé elszomorít, hogy az újság inkább már Gamestar, semmint a régi Guru. Az új dizájn elég, khm hogy is fogalmazzak... á megvan: gyenge. A guruhoz egyáltalán nem illik ez a rikító szín, hát még ezek a csodálatosan kinéző keretek... Ott vannak még ezek az idegbeteg, üvöltöző pálcikaemberkék. már Bate-nek az az idióta miniképregénye is sok volt anno a LevRovban, ezek már egyenesen irritálók, gagyik.

**»Szavad ne feledd, csak annyi, hogy a rikító színekből visszavettünk úgy három számmal ezelőtt, kivéve a levrovban, mert itt csak azért is megtartottam a dolgot, hadd süljön ki a szemetek, muhaha. Pálcikaemberek? Az ott fent a sarokban? Na majd megszavaztatjuk az emberekkel. Ha úgy alakul, repül minden, amiben pálcika van.**

A másik dolog az értékelődobozok megváltoztatása. Na hát ez már tényleg olyan dolog ami kérem szépen egyszerűen gyalázat: koppintás az egész, persze a gépigény kimaradt, hogy azért az olvasó menjen fel az internetre, hogy megnézze, egyáltalán megy e derék gépén az adott játék.

**»Egy egészen rövid, mondhatni lényegtelen információ miatt szakítanám csak meg a leveledet: a gépigény ott van a cikk elején, közvetlenül a fejlesztő és a kiadó mellett (jó, néha alatt, elismerem). Bocsánat, folytasd.**

Továbbá nem értek egy dolgot. Úgy vettem észre, hogy mostanában a legtöbb játék földbedöngölése a menő, nem sok üti meg a 70%-ot sem.

**»Hát már bocsásson meg a világ, de ha te olyan teszteket akarsz olvasni, amiben nem a véleményünket írjuk le, és nem azt pontozzuk, hogy mennyit ér a játék, hanem azt, hogy mennyit szeretnénk eladni belőle vagy hogy mennyit mond a hazai forgalmazó, akkor sajnálom, de a PC Guru nem a te újságod.**

Néztem aztán a névsort is a lap elején: majdnem a fele stáb kicserélődött. Na ezen aztán meglepődtem. Nem tudom hogy mi lett velük (és ne mondd azt hogy megette a kazuárjuk, mert elég szánalmas egy poén), hogy kiléptek vagy csak nemes egyszerűséggel ki lettek rúgva. Azért még látom Kredencet, Nightbagolyt, Riccot, Jocot és Chirst a régi motorosok közt, és ez felvidítja a szívem.

**»Soha nem volt titok, hogy ki miért megy el: Sasa és Grath itthagyták az újságot egy másik lap miatt, Hancu jobbnak látta, ha a hazai internetes sajtót erősíti tovább – ha ennél régebbi emberekre is kíváncsi vagy, csak szólj, megkérdem tőlük. Már csak azért is, mert nem a fele stáb cserélődött ki, hanem az egész, leszámítva Christ, ő az egyetlen, aki a kezdetektől itt van, no meg Shoebaron, ha CHIP-es vargabetűit nem számoljuk.**

Na de elég azért a gyalázkodásból, vannak azért jó irányba történt változások is. Örömmel látom újonnan a Mozi és Zene rovatot. Nem tudom mi történt: vagy Birkás úr megtanulta, hogy mielőtt hülyének állítja be magát az összes PC Gurut olvasó előtt, esetleg meg kéne előbb nézni a filmet, aztán igazakat is írni róla, (lásd Casino Royale, Valamint az I am legend inkább 0 pontot érdemelt volna az 5ből, mert sok értelme nincsen [jó-jó ez szubjektív nézet, tudom]) vagy valaki más került be a helyére, nem tudom, mindenesetre jól néz ki, tartalmasabb és bővebb.

**»Tévedés, Birkás úr továbbra is imád hülyét csinálni magából, és ha figyelembe vesszük, hogy soha egyetlen filmet sem néz meg, mielőtt kritikát írna róla, egész ügyesen csinálja, nem? (Amúgy a film- és zenekritikák minőségén az is dobhatott egy kicsit, hogy hat, uszkve tizenkét hónapja nem Bate koma írja őket.)**

Az is nagyszerű, hogy a teljes játékok végre minőségiek, (sosem felejtem el azt a húzást, amikor a City Life-ot szétdöngöltétek egy tesztben, majd kiadtátok mint teljes játékot :P) a Fallout különösen egy telitalálat azoknak, akik még nem vették akkor a Gurut, és lecsúsztak róla.

**»Örülök, hogy legalább ez tetszik, és nagyon remélem, hogy a mostani szám mellé adott King's Bounty is elnyeri a tetszésedet. Abban mondjuk biztos vagyok, hogy már most is van egy halom ember, aki meg azért ragad tollat, hogy megírja: A) neki már megvan a King's Bounty B) és egyébként is egy kalap szamóca a játék. De ez ilyen, sajnos nem tehetünk mindenki kedvére.**

Végezetül egy jótanács: Miguel, a levrov anynyira nem rossz, de azért vissza lehetne hozni az olyan finomságokat, mint Izé, Fehér kígyó szerű agyamentségek, WoW vs. Guild Wars. Nagyon vicces volt régen nézni, milyen agymenése van egyes íróknak, és nagyot lehetett rajtuk kacagni.
Na mindegy, most süllyedek. Nem muszáj betenni engem, csak hogyha gondolod.
Agyő
Shadow777

**»Köszönöm szépen, és meg is fogadom a tanácsod: kicsit följebb például rögtön olvashatsz egy igazán durva agymenést, remélem nagyokat kacagsz rajta.**

## »NEM MINDIG, DE AKKOR IS

Szia Miguel!
2 dolgot szeretnék elmondani.
1.) Nem értem mi bajotok volt a FUEL-lel, mert nagyon jó, élvezetes játék.

**»Végtelenül örülök, de tényleg – én mindig azt mondom, hogy nem szabad feltétel nélkül bízni a kritikusokban, lásd például Bate-et, aki 5 pontot adott az I am Legendre, pedig tudjuk, hogy az maximum nullát érdemel. Nem, ez az újság nem a kőbe vésett igazságot írja meg (kivéve a levrov, ugye), hanem csak a sokat látott cikkírók igyekszenek segíteni abban, hogy eldöntsd: meg akarod-e venni az adott játékot, vagy sem. Mentségünkre szól, hogy mi még egész vajszívű-**

en bántunk a Fuellel, a nemzetközi szaksajtóban sokan nem lacafacáztak, és minden szívfájdalom nélkül rányomták az 51 %-ot (amivel szerintem még mindig bőven a valóságos érték fölé lőttek).

2.) Szerintem az újságban az aktuális játékoknál kiírhatnátok hogy mennyibe fog kerülni. Tudom nem mindig tudni, de akkor is szerintem megoldható lenne!
Üdv. Péter

**»Hát, márpedig ha egyszer valamit nem lehet tudni, akkor azt még mi sem tudjuk megoldani. Sokszor van ám, hogy egy játék vagy nem azonnal kerül forgalomba, vagy a különböző boltokban más-más áron adják őket. Mi pedig nem bizonyos üzletláncok portékáját népszerűsítjük, így inkább nem is nagyon megyünk bele egy ilyesmibe.**

## »NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ...

Hello Miguel és Pc Guru team!
Nos, egyik számban volt egy cikk A tizedik bugyor címmel. Hát szerintem nagyon király lett, de a végén megemlítetted, hogy ugye a pokolban a multi úgy megy, hogy ha nincs elég ember, akkor a leghülyébb ördögök kerülnek a csapatba, akik olyanok, mint fenn a 12 évesek. Na már most én 14 vagyok, de 12 évesen is jó multi játékos voltam, és fedeztem a csapatot, segítettem nekik és képzeld, meg tudtam nyomni a ready gombot.
Zsombor

**»Hát izé, abszolút igazad van, és elnézést kérek minden olyan fiatalabb játékostól, akit esetleg megbántottam, nem ez volt a célom. Mármint persze meg akartam bántani egy kicsit a 12 éveseket, de nem az olyanokat, akik ismerik a játékszabályokat és hasznos tagjai a csapatuknak. Köszönöm, hogy szóltál, és még egyszer bocsánat.**

## »COUNTER-STRIKE KÓDOK INGYEN

Szia Miguel!
Az újság nagyon jó, annak ellenére is, hogy páran lecserélődtek a szerkesztőségben. Az újak jó munkát végeznek. A tárgyra térve: mint köztudott, a multis game-ek nagy népszerűségnek örvendenek Magyarországon (gondolok itt az FPS-ekre: CS, COD, stb). Nagy COD 2 rajongóként szívesen látnék az újságban a nagyobb online eseményekről (Clan Base, LAN, Night Cupok) – ha csak említés szintjén is – egy pár soros cikket, ezzel is lehetne növelni ezek presztízsét és az online gamerek számát. Jó lenne, ha teljes játék mellékletnek lehetőség lenne berakni (üzleti fogásnak sem lenne szerintem utolsó, tudjátok: mindent a Guruért) a Call of Duty vagy Counter Strike valamelyik régebbi részét. (Ha erre nincs lehetőség, mellékelhetnétek pár origi CD keyt,mivel sok gamer crackelten tolja... :D :D Jó, csak vicc, és persze ellenkezik az elveimmel is – de ha van, jöhet... :D)
Remélem bekerülök a rovatodba.
Halaloki

**»Az ötlet nem rossz, sőt! Igazából nekünk is eszünkbe jutott már (tényleg), hogy ilyesmiről is írhatnánk, de végül úgy döntöttünk, hogy nem a nyomtatott sajtó az, amiben a legjobb helyen van a kifejezetten dinamikus online játékvilág – könynyen lehet, hogy mire megírjuk, ki az első a világranglistán, már vissza is vonul az illető. Ettől függetlenül a PGO-n nem elképzelhetetlen a dolog. Kódok tekintetében pedig tessék, segítek:
HB43R-23EDC-4J49I-VRTF9-S61TZ
GT11K-54DWS-7Z7T5-VRTF9-S61TK
Pillanatnyilag csak ez a kettő van, remélem elég lesz.**

## »MINDEN LÉBEN KÉT HIBA

Üdv Miguel (és többiek)!
Valószínűleg lekéstem a lapleadást, de nem baj, majd a következő számba beraksz (ha akarsz). **(Nem késted le, 3 perccel azután, hogy elküldted a hozzászólást, már át is tettem ide – az időzítés nagymestere vagy, csak hogy tudd. – M)** A 2009.08-as számmal kapcsolatban írnék pár gondolatot. A borító igen kellemes látvány a szemnek, grat SkiTZ-nek. **[Köszi, de az Britt volt, a mostani borító az enyém – SkiTZ]** A belső oldalak színvilága azonban még mindig nem nyerte el a tetszésemet (SkiTz most kapsz egy fekete pontot a dicséret mellé) **[Kösz, akkor most összesen van egy fekete pontom, remek... – SkiTZ]**, de ezt már régebben kifejtettem, meg nem is ezért veszem a magazint. A mellékelt játék biztos sok embernek megdobogtatja a szívét, nekem különösebben nem, de én még mindig elvagyok a Spellforce 2-vel, és amúgy sem lehet mindig olyan játék a magazin mellé ami nekem, vagy más embernek a kedvence. **(De azért a Spellforce 2-t most leváltja a King's Bounty, ugye? – M)** A belbecs még mindig kiváló, grat a cikkíróknak. A szövegek viszont tele vannak helyesírási hibákkal. Régebben is voltak hibák, de max 2-3, most azonban szinte minden oldalon volt minimum egy, ami elszomorító. Hová lettek a korrektorok? Tudom, hogy gazdasági válság van, alig van bevétel a reklámokból stb., de a helyesírásra azért lehetne még figyelni. 16 oldalt elvettetek az olvasóktól, és az még oké, hogy ezek nagy része hirdetés volt, de akkor legalább a megmaradt 114 oldal legyen kifogástalan. Itt van Kredenc, aki a blogon is oktatja a közönséget a magyar nyelv helyes használatára, szóval talán ő lehetne a megoldás. Vagy ha őt nem sikerül a The Sims 3 elől elrángatni, kobozzátok el Bate Nike + kütyüjeit, hogy ne tudjon futni, és kényszerítsétek rabszolgamunkára. Üdv neked is Bate! Egy szó mint száz, nem tudom miért alakultak így a dolgok, de erre figyeljetek a jövőben. Jah és a legvégére: Tábor lesz ebben az évben?

**»Hopp, hát Csiga, alias Korrnéni most biztos nem lesz büszke magára, de annyi baj legyen, néha kell néhány megsemmisítő csapás mindannyiunk önbizalmának, nem igaz? Komolyra fordítva a szót, a helyzet az, hogy a korrektor csak egy része a lapleadásnak, és bár összesen háromszor nézi át a cikkeket, megesik, hogy ez-az becsúszik. Én magam talán túlzásnak tartom, hogy minden oldalon van „minimum egy hiba", de tény, hogy az lenne az igazi, ha az újságban úgy általában nem lennének sajtóhubák (igen, ez készakarva volt). Igyekszünk jobban odafigyelni, sőt hirdetek is egy versenyt: Mostantól fogva aki az év végéig (vagyis a 2009/09-es számmal kezdve, és a 2009/13-as számmal bezárólag) a legtöbb hibát küldi be a korr@pcguru.hu címre, annak nézünk valami csecse ajándékcsomagot (Gurus póló, játékok, puszi Darthstól – kinek mit, igényei szerint). ]{redencet mi is szívesen bevonnánk a korrektúrázásba, de egyrészt nehéz lenne őt minden hónapban egy hétre felrángatni Budapestre, másrészt pedig (és ezzel nem akarom őt lebecsülni) ő sem találna meg minden hibát (ennek ékes bizonyítéka, hogy elvétve ugyan, de néha ő is el-elkövet valami kevéssé dokumentált nyelvtani szabálytalanságot). A tábor témával kapcsolatban immár biztos információkat is mondhatok: idén nem lesz tábor, de hogy pontosan miért nem, azt nem tudom. Sejtem, hogy valami válságot meg szervezési nehézségeket emlegetnének, ha megkérdezném a pontos okot, de mivel ilyesmiket hallok eleget a hírekben, inkább csak elkönyveltem magamban, hogy nem lesz tábor. Sebaj, majd jövőre!**

## »PLETYKA A BUSZON

Szia Miguel!
Valamelyik nap jöttem haza a buszon (Budapest-Érd), és az előttem ülő két srác Gurut és Gamestart olvasott (életben hagytam a GS-est, remélem nem haragszol). **(Ugyan-ugyan, nem kell ennyire véresen komolyan venni – legközelebb simán csak add oda neki a Gurut, aztán döntsön ő – M)** Na, a lényeg, hogy elkezdték mondani, hogy ők tudják, hogy valójában egy főnökség van a két lapnál, ezért volt például az, hogy Flatline átment a GS-hez, BadSector pedig a Guruhoz. Ez igaz?
Deszka

**»Hehe, hát ha van valami, ami bizonyítja, hogy két különböző főnökség van, az az, hogy odaát hagyják Flatet írni, mi meg befogadtuk BS-t. Kíváncsiak vagytok, hogy ezt hogy értem, mi?**

Miguel
levrov@pcguru.hu

**ÉÉÉÉÉÉÉS A NYERTES:**

**Az előző számunkban meghirdetett Sacred 2 nyereményjátékra csak úgy záporoztak a helyes megfejtések, s hiába szerettünk volna mindenkit megajándékozni egy Sacred 2 Xbox 360 szoftverrel, csak egy nyertes lehetett, aki nem más, mint:**

**MIHALIK PÉTER, SZOMBATHELY**

»AGATHA CHRISTIE

## A FOGORVOS SZÉKE

»Európa Kiadó

Megszokhattuk, ha Poirot a színen feltűnik, biztosan gyilkosság történik. Nem kivétel ez alól még a fogorvos széke sem, a kis belga detektív fogászához tett látogatása után nem sokkal Dr. Morley ugyanis rejtélyes gyilkosság áldozata lesz. A tettes felderítése becsületbeli ügy, de a komplikált história a szokásosnál jobban megdolgoztatja az agysejteket..«

»BORIS VIAN

## A KÉK LIBA

»Kiadó: Cartaphilus Kiadó
»Oldalszám: 284 oldal
»Ár: 2800 Ft

Boris Vian nem csupán egyik személyes kedvencem, hazai kiadója is kitüntetett íróként jegyzi hajdanvolt francia szerzőnket, nem véletlenül, hiszen megjelent az életmű-sorozat immár hatodik kötete – a szám magáért beszél. A szerző halálának kerek ötvenedik évfordulójára adja ki ezt a megjelenésében is roppant igényes, 12 elbeszélést egybegyűjtő novelláskötetet a Carthaphilus. Maga a könyv külleme is utal a szomorú évfordulóra, a fekete borítójú kiadványhoz a szerzőt ábrázoló fekete-fehér képeslapot kapunk, az utolsó oldalakon pedig Vian eredeti festményeiből állítottak össze megemlékezésként egy csokorra valót. A 270 oldalnyi olvasnivaló nem okoz csalódást, a korábban kiadott Blues egy fekete macskáért rajongói ezúttal a címadó kék liba apropóján olvashatnak magyarul korábban hozzá nem férhető, meglepően bizarr, plasztikus és erotikus történeteket. Aki nem ismerte Vian munkásságát ez idáig, azok kedvéért elárulom: kevés író képes halála után fél századdal is ennyire megragadni a közönséget. Vian zsenialitása és modernitása e posztumusz kötet okán még jobban kiviláglik: nehéz elgondolnunk, ha napjainkban is oly végtelenül eredetinek és meghökkentőnek tartjuk ezeket a történeteket, vajon hogyan is érezhettek az 1920-ben született, akkoriban pornográfnak titulált szerző kortársai. Szerencsére Vian írásai nem sorolhatók meglévő címkékbe: polgárpukkasztó különc vagy igazi zseni, döntsétek el a lapokat forgatva ti magatok. Szerintem biztosan megragadják a fantáziátokat a hagyományos narratív technikával rögzített novellákban felvonultatott szürreális, mégis hús-vér alakok.«

»MORTEN RAMSLAND

## KUTYAFEJ

»Novella Kiadó

A dán szerző 370 oldalnyi abszurd, már-már szürreális, öt generáció életét bemutató családtörténete a Himalájától Jamaicán át számos helyszínen játszódik. Besorolhatatlan és letehetetlen, szórakoztató és tanulságos olvasnivaló bármelyikőtöknek..«

»JULIO CORTÁZAR

## SÁNTAISKOLA

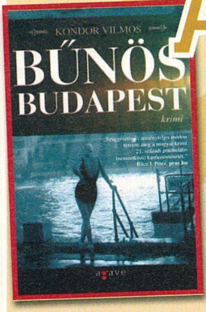
»Kiadó: L'Harmattan Kiadó
»Oldalszám: 640 oldal
»Ár: 3900 Ft

Hatszáznegyven oldalnyi terjedelmével még épp belefér a szabadság vagy a szünidő utolsó hónapjába ez az egyedülálló nagyregény. A szövegvilág a címben megjelölt ugróiskolához a spanyol Rayuela nevű gyerekjáték szabályai mentén hasonlóan szerveződik, vagyis az események menete az első két részben a hagyományos regényekhez hasonlóan rögzített, míg a történet utolsó harmadát a játékos kedvű olvasó maga konstruálja meg. A technikai trükk, miszerint a befogadó társszerzőként tetszése szerint a történetbe illeszthet vagy elhagyhat ízlése szerinti eseményeket, ne ijesszen el benneteket, Cortázar nem intellektuális, hanem szórakoztató szöveglabirintusba csábít benneteket az ötvenes évek Párizsában, illetve Buenos Airesében játszódó fordulatos szerelmi történet apropóján. Nem mellékesen Cortázar miliőfestése is remek, egyszerre két kontinens és kultúra szellemi fővárosába kalauzol benneteket. Nem véletlenül állítják párhuzamba Cortazár könyvét Joyce Ulyssesével, az előző század második felének meghatározó műve ez. Humoros, bölcs, igényes és elgondolkodtató. Meglátjátok, játszani szövegekkel is lehet, és ha belejöttök, annyira megszeretitek, hogy le sem tudjátok tenni az argentin írófejedelem főművének tartott kötetet..«

»KONDOR VILMOS

## BŰNÖS BUDAPEST

»Agave Könyvek




A Budapest Noirral egy csapásra ismertté lett hazai krimiszerző (alias A Magyar Dashiell Hammet) újabb kötetében Gordon Zsigmond nyomozó ezúttal kollégája kérésére egy fiatal lány vízbefúlását deríti ki a tőle megszokott bravúrral. Hab a tortán, hogy az 1939-ben játszódó sztori kordokumentumnak is remek, ha tehetitek, ki ne hagyjátok semmi pénzért..«

## »MICHAEL JACKSON

# THE COLLECTION

»Kiadó: Sony/BMG

»Lemezek száma: 5 lemez

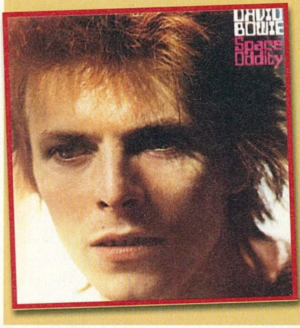
A popzene királyának váratlan halála hatalmas hiányt hagyott hátra a rajongókban, távozása minden korosztály számára veszteség, hisz nem akad ember, aki legalább egyetlen felvételét ne ismerné. Michael Jackson még posztumusz is minden maga állította rekordot megdöntött, a gyászhírre már-már hisztérikus reakciók által kísérve pillatok alatt eltűnt az üzletek polcairól az összes fellehető hanganyag. Az elhunyt énekes nagysága előtti tisztelgés céljából (valamint a hirtelen fogyást ellensúlyozandó) került kiadásra ez az öt cédét tartalmazó, rekord gyorsasággal megjelenő, Jacko-életművet bemutató zenei csomag. Nyilván sokak számára fontos, hogy egyben vehessék kézbe a poplegenda életéből összeállított zenei antológiát, hiszen a meglévő CD-kollekció darabonkénti kiegészítése a jövőben – elérhető árakon – meglehetősen kétséges vállalkozásnak tűnhet. A hihetetlenül nagy ívű, több mint négy évtizedes pálya öszszes fontos állomását illusztráló hatvanhárom sláger többsége mindannyiunk számára ismert. A felvételek önmagukért beszélnek, és remekül feltárják a fiatal színes bőrű csodagyerekből fehér szupersztárrá lett Jackson stílusának változását és személyiségének fejlődését, és persze a popzene történetét. A piros alapon táncoló fekete cipős lábakkal díszített borító azért is remek választás, mert a pálya jelképe, hiszen előadói zsenialitásának elengedhetetlen részét képezte ördögi tánctudása is. Nemes egyszerűséggel nem mond mást a cím, mint ami, azaz gyűjtemény, és a pop királya esetében ez kellőképpen magáért beszél. Ha még kapható, szerezzétek be.«

## »DAVID BOWIE

# SPACE ODDITY

»Kiadó: EMI

»Dalok száma: 10 szám




Továbbra is a legendáknál maradva, 2009 egyben az Apollo 11 holdra szállásának negyvenedik évfordulója is. A kiadó – az alkalomhoz méltó remek ötletként – egyúttal nem az oly sok szupersztár esetében bevett válogatásalbummal tiszteleg az évforduló havában éppen hatvanadik születésnapját ünneplő, egyébként újító kedve miatt a szakma által csak zenei marslakónak titulált Bowie négy évtizedes munkássága előtt. Nem véletlenül, hisz a kultfigurává lett zenész meglehetősen szabálytalan egyéniség. A rocklegenda David Bowie eredeti, pályára való berobbanását jelentő, épp e jeles naphoz fűződő második albumát adja ismét közre az EMI digitális verzióban a jubileumra emlékezve. Különleges ötletként a '69-es eredeti korong mellett a rajongók ízlésük szerinti saját mixet is készíthetnek a hajdani címadó track, a Space Oddity nyolc legfontosabb hangsávjának felhasználásával. A szám ugyanis a holdraszállás közvetítésekor a BBC hírműsorának aláfestő zenéje volt, így a második lemezes előadó bekerült a halhatatlanok közé. A hajdani vinylkorongot utánozó kinézetű cédé remekül összegzi a fiatal tehetség kibontakozásának kezdeti időszakát. Az ihletként szolgáló kortárs zenészek mellett azonban tisztán felismerhető a későbbi rocksztár egyénisége. Mai szemmel visszatekintve az űrutazás utáni dekadens életérzés is csírájában feltűnik, a rock irányába terelve a hajdan blues alapokon induló zenészt. Visszahallgatva a Space Odditcase, a címben megfogalmazott űrbéli távolság most bennünket választ el a rock hőskorától. Összességében nosztalgiázóknak és rajongóknak kötelező beszerzés, a fiatalabbaknak pedig remek lehetőség, hogy a rock alapító zenészének első sikerét megismerjék..«

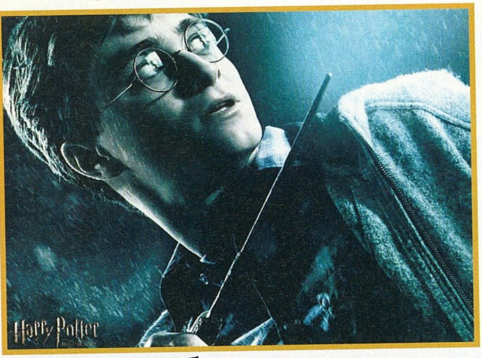
## »TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

| »Billy Talent | »Devil Driver | »Europe | »Queensberry | »The 69 Eyes |
|---|---|---|---|---|
| (1 lemez) | (special edition) | (EP) | (1 lemez) | (1 lemez) |
| **III** | **Pray for Villains** | **Last look at eden** | **Volume 1** | **Back in Blood** |
| | | | | |

## »HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG«

Rendezte: David Yates
Szereplők: Daniel Radcliffe, Emma Watson, Alan Rickman
Hossza: 153 perc

Harry Pottert – gondolom – senkinek nem kell bemutatnom. Sem a regényfolyamból készített megfilmesítéseket. Bár a fantasy széria epizódjai közt elvétve akadtak igazán jó minőségűek, színvonaltól függetlenül mindegyik a Potter-legenda része lett. A sorozat legújabb, a hazai bemutatója előtt két héttel megtartott londoni világpremiere ismét bámulatba ejtette a nézőket, így előlegként annyit írhatok, hogy aki eddig is szerette a Harry Potter-szériát, az most sem fog csalódni. A J. K. Rowling-könyv moziverziójában a világsztárrá vált címszereplő varázslótanonc, Harry Potter – a rajongók kimondhatatlan örömére – immár a Roxfort Varázslóképző hatodik osztályába lép. Az Albus Dumbledore-tól vett különórák során feltárják Voldemort múltját, és a bájital-tankönyv korábbi tulajdonosa, a Félvér Herceg tanácsai miatt a sötét titkokat rejtegető új bájitaltanár is Harry figyelmének a középpontjába kerül. A történetet bonyolítandó, Harry ebben az epizódban éppen Ron húgába, Ginnybe szeret bele. David Yates rendező irányítása alatt a vásznon szemünk láttára kamasszá, nem mellesleg profi színésszé cseperedő főszereplők (Daniel Radcliffe és Emma Watson) kiemelkedő mozit forgattak, hihetetlen technikai trükkökkel megelevenítve a regényben közzétett eseményeket. Az utómunkálatok miatt nem véletlenül csúszott a bemutató több mint fél évet, de megérte kivárni, mert az IMAX verzió hazánkban is megtekinthető. A tanári karban való alakítás ismét kiváltság, egyértelműen különleges filmtörténeti pillanat az, ahol a kamaszsztárok okítására Helen Bonham Carter, Ralph Fiennes vagy Alan Rickman jönnek össze igazi jutalomjátékra. Hiába ismeri mindenki a kötetet, ilyen körülmények közepette a jó két és fél órás játékidő fel sem tűnik senkinek, a moziból kifelé jövet inkább sajnáljuk, hogy ilyen gyorsan véget ért a roxforti hatodik évad. A jó hír viszont az, hogy már folyik a zárókötet megfilmesítése.«



## »POKOLBA TASZÍTVA«

»Rendezte: Sam Raimi
»Szereplők: Alison Lohman, Justin Long
»Hossza: 99 perc

Horrorvígjáték viszonylag ritkán szerepel a hazai mozik műsorán, bizony jó adag türelemmel kell rendelkezniük a rettegve nevetés kedvelőinek. Most azonban eljött az idejük, maga Sam Raimi, a Pókember-filmek rendezője tesz remekbe szabott kísérletet az efféle ízléssel megáldott/vert közönség kényeztetésére a nyár végi uborkaszezonban. És jó szokásához híven a tökéletesnél kevesebbel ezúttal sem éri be. A rémtörténetben a vén boszorkányt az otthonából kilakoltató fiatal, ambiciózus amerikai lány, Christine Brown kálváriája számos helyzet- és jellemkomikumbeli lehetőséggel kecsegtet. Az egyébként a boszorkány szájából meglepő módon magyarul elhangzó átkok az ártatlan vidéki adóhivatalnok életét valódi pokollá változtatja, olyannyira, hogy Christine végső elkeseredésében látnokhoz fordul, kérve, hogy segítsen megmenteni a lelkét a kárhozattól és felvenni a versenyt a vészesen fogyatkozó idővel. A rendező természetesen valódi specialista az átkok elleni küzdelemben. Konkrét poénok lelövése helyett inkább leszögezem, hogy Raimi meg látja a humort kínáló lehetőségeket, és meglehetősen biztos kézzel adagolja a feszültségteremtő horrort és az azt feloldó nevetős jeleneteket. A tőle megszokott eredetiség jegyében az ijesztgetős képsorok is groteszkek (szemgolyók köpködése stb.), összességében elmondhatjuk, hogy nincs egyetlen lapos pillanat sem a kilencven perces, jobbára alacsony költségvetéssel és konzervatív-minimalista eszköztárral (pl. fény-árnyék váltakozása) dolgozó történetben. Mivel nincs új a nap alatt, a sztori zárása az utolsó harmad beköszöntével a csavarok ellenére is kiszámítható. Nem is baj egyébként, hiszen ez a műfaj így korrekt, és nem fogja elrontani az élvezetet..«

## »PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

### »LET ME IN

Talán még játsszák a magyar mozik az Engedj be című fantasztikusan jó svéd vámpírfilmet, ami olyan pozitív fogadtatásra talált világszerte, hogy Hollywoodban azonnal lecsaptak a lehetőségre és megszerezték a remake jogait. Sajnos ezek a dolgok ritkán szoktak jól elsülni, így komoly félelemmel tekintünk a születendő alkotás elébe. Valószínűleg az lesz, hogy mikor elkészül az új változat, ismét megnézzük az eredetit és megint nem alszunk majd néhány napig. Tegyetek így ti is...

### »THE KUNG-FU KID

Nem vicc, ez a Karate Kölyök folytatása, amiben Will Smith fiacskája fogja játszani a nebulót, aki elmerül a Kung-Fu rejtelmeiben, a mestere pedig nem más, mint az egykori részeges karatemester, Jackie Chan. Igazából nem nagyon értjük az egészet és már fogadunk a szerkesztőségben, hogy vajon eljut-e a magyar mozikig ez az alkotás, vagy csak DVD-n lesz szerencsénk hozzá. Na nem mintha ez azt jelentené, hogy egy forintot is költünk egy ilyen messziről is bűzlő mozira.

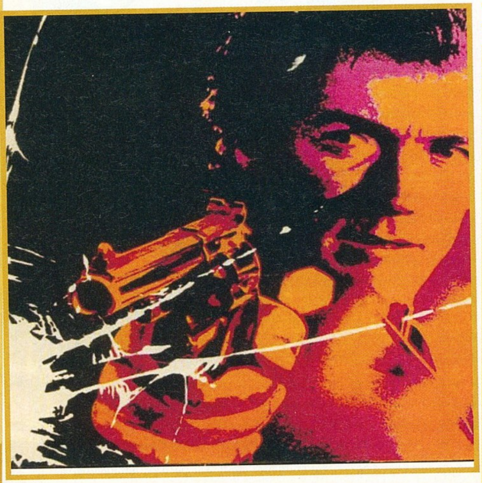
### »JENNIFER'S BODY

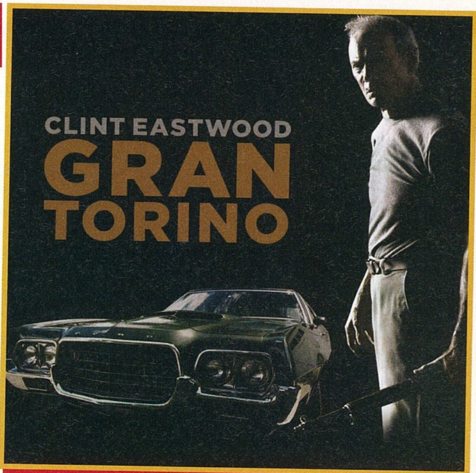
Lehet egyedül vagyunk ezzel, de mind a mai napig nem értjük, hogy az emberek mit esznek Megan Fox-on, gyűlöltünk minden percet, ahol a Transformersben ő volt a vásznon. Hamarosan jön a saját filmje is, ahol igazi nőstényállatot fog alakítani, akinek azon a bizonyos helyen nagyon éles fogak vannak... Na most el tudjátok ti képzelni, hogy ez jó lesz? Mert mi akkor sem, ha agyonütnek minket.

## »PISZKOS HARRY-GYŰJTEMÉNY«

Lemezek száma: 6 lemez
Ára: 10 000 Ft
Megjelenés: augusztus 25.

Atőlünk nyugatabbra lévő országok példáját követve végre a DVD-piac már nálunk is eljutott arra a szintre, hogy egyre-másra jelennek meg nálunk a különböző gyűjtemények. Habár azért hatalmas döpingről még nem beszélhetünk, azért olykor-olykor feltűnik egy-egy mindenki figyelmére érdemes kollekció. Most épp a jófajta krimik rajongói örülhetnek, hiszen agusztus huszonötödikétől már egyetlen gyűjteményben lesz megvásárolható a Clint Eastwood főszereplésével készült legendás Piszkos Harry-sorozat, amely a következő filmeket tartalmazza: Piszkos Harry, A magnum ereje, Az igazságosztó, Az igazság útja, Holtbiztos tipp. Aki esetleg nem lenne otthon a témában, annak eláruljuk, hogy Eastwood ebben a szerepében egy olyan zsarut alakít, aki jobbára fittyet hány a szabályokra és egyetlen célja, hogy bármi áron a rács mögé (illetve koporsóba) jutassa a rosszarcúakat. Szóval igazi tökös legényről van szó, és annak ellenére, hogy a sorozat legöregebb darabja ma már harmincnyolc éves, még így is bitang jó filmről beszélhetünk, szóval a beszerzés melegen javallott, és nem csak a Clint- és krimifanatikusoknak. Ami ezen felül is üdvözlendő, hogy a Holtbiztos tipp kivételével minden egyes film rejt extrákat is a lemezén, így bőven el leszünk látva az alkotásokhoz kapcsolódó kisfilmekkel és audiokommentárokkal, méghozzá – mivel öt moziról van szó – jó hosszú időre.«






## »GRAN TORINO«

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3190 FT
»Megjelenés: augusztus 25.

Habár nem terveztük előre, végül úgy alakult, hogy DVD-rovatunk teljes egészében Clint Eastwood jegyében telik, hiszen amíg a bal oldali cikkünkben az egyik legismertebb szériáját taglaltuk, addig jelen írásunkban az egyik legjobb rendezését (és főszerepét) veszszük górcső alá, a Gran Torino-t. Ha esetleg valaki lemaradt volna erről a kiváló mozidarabról, azoknak gyorstalpalóként csak annyit mondanánk, hogy egy külvárosi történetet kapunk, amelyben a kissé múltban ragadt főhősnek szembe kell néznie a mellette elrohanó világgal, és nem mellesleg meg kell védenie azokat az embereket, akiket korábban a leginkább lenézett és megvetett. Clint Eastwood zseniális alakítást nyújt ebben a moziban, de nemcsak mint színész mutatja meg az oroszlánkörmeit, hanem rendezőként is (ismét), ugyanis a film egyszerre humoros és megrázó, a játékidő alatt egy pillanatra sem unatkozunk, és az alkotás még némi társadalomkritikával és szép adag erkölcsi mondanivalóval is szolgál. Lényegében már csak a mozi miatt is érdemes beszerezni a korongot (elérhető lesz Blu-Rayen is), de az autófanatikusoknak további jó hír, hogy a címszereplő Gran Torinohoz kapcsolódóan találunk még két érdekes kisfilmet is a lemezen. Az egyikben az amerikai kultúra autómítosza kerül boncolgatásra, míg a másikban a Gran Torino legendája kel életre, méghozzá a szülővárosában, Detroitban, ahol a gépjármű rajongói mesélnek imádott autójukról. «

## »PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

### »KICK-ASS

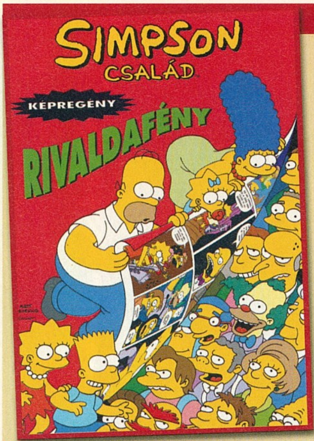
Újabb képregényadaptáció, amelyet egyre nagyobb érdeklődéssel várunk. Főleg azért, mert nem igazi szuperhősök játszanak benne, hanem teljesen hétköznapi emberek, akik mindenféle ostoba hacukákban akarnak rendet tenni az utcán. A szerző ugyanaz, mint aki a Wantedot is a papírra álmodta, és mi csak bízni tudunk abban, hogy nem herélik úgy ki az alapokat, mint az említett Angelina Jolie-s filmben. A premier már nincs olyan nagyon messze és még Nicholas Cage szereplése sem tántorít el minket.

### »IRON MAN 2

Volt már szó erről a moziról, valószínűleg lesz is még a jövőben, hiszen a várólistánk tetején csücsül. Ami mindenképpen érdekes a mozival kapcsolatban, hogy a lapunk leadásával egy időben lezárult a forgatás, ami ugyan nem jelent semmit, hiszen a digitális utómunka csak most következik, de ezzel is egy lépéssel közelebb vagyunk a bemutatóhoz. Hogy addig is kibírjátok, keressetek rá Scarlett Johansson képére a weben, aki eszméletlen dögösen fog kinézni a Black Widow szerepében...

### »DISTRICT 9

Egy újabb űrlényes film, ami viszont végre valami újat hoz a témába. Az idegenek ugyanis megjelennek, sőt mi több, leszállnak a byolgónkon, ám a lakosság nem fogadja őket túl lelkesen – gyakorlatilag rasszista módra elkezdik kiutálni őket. A bemutatók alapján sokkal többet még nem lehet tudni erről az alkotásról, de a megvalósítás és a hangulat mindenképpen arra ösztökél minket, hogy mindenképpen megtekintsük ezt a nem mindennapinak tetsző alkotást. Csak jönne már...




»MATT GROENING BEMUTATJA

## SIMPSON CSALÁD - RIVALDAFÉNY

»Kiadó: Cartaphilus »Oldalszám: 130 oldal »Ár: 2480 Ft

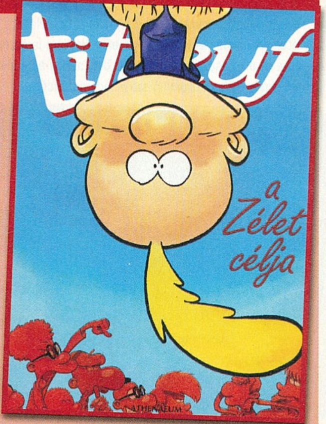
Néhány hónappal az első kötetet követően máris itt a második Simpson képregénykötet – feltehetőleg a rajongók legnagyobb örömére. Természetesen a felállás mit sem változott az első rész megjelenése óta, ismét egy gyűjteményes kiadványt kapunk, amelyben az eredeti Simpsons Comics négy füzete kapott helyet, összesen nyolc történetet tárva az olvasók elé. A középpontban ezúttal is a meglehetősen hibbant család szereplői állnak, de azért bőven jut még hely Springfield város többi buggyant lakójának is (Ropi bohóc, Mr. Burns, Milhouse, Barney, Skinner igazgató és még sorolhatnánk...). Ahogy azt már a rajzfilmsorozatban megszokhattuk, természetesen ezúttal is az amerikai értékek és úgy általában a kisvárosi életforma kap néhány mókás pofont az alkotóktól, de ezúttal még jut idő arra is, hogy egy kicsit megpiszkálják az óceánon túlon olyan égető kérdésnek számító fegyvertartást is. A történetekkel tehát nincs gond, aki rajongója az animált változatnak, az itt is bőven megtalálhatja a számítását, és ez igaz a vizuális megvalósításra is, hiszen a karakterek a megszokott formában térnek vissza hozzánk, csak ezúttal állóképek sokaságában. Ha tehát te is nagy rajongója vagy a sárga emberkék világának, akkor itt a kihagyhatatlan alkalom, hogy tovább kövesd a történeteiket, hiszen csupa olyan sztori kapott itt helyet, amivel a tv-ben nem találkozhattál.«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: PHILIPPE CHAPUIS (ZEP)

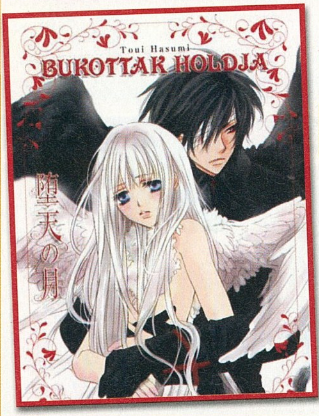
## TITEUF - A ZÉLET CÉLJA

»Kiadó: Athenaeum »Oldalszám: 44 oldal »Ár: 2490 Ft

Nem is olyan régen egy olvasónk panaszkodott Bate PGO-s fórumában, hogy milyen kevés európai képregényről számolunk be a lapunk hasábjain. Csak hogy ne érhesse szó a ház elejét, most kapvakapunk az alkalmon, hogy bemutathassuk nektek a hazánkban először megjelenő Titeuf (ejtsd: Titöf) albumot, amelyet nem véletlenül emlegetnek az európai Kázmérként (tigris nélkül). A főszereplőnk egy soha megöregedni nem akaró (vagy inkább tudó) kisfiú, aki gyermeki szókimondással vizsgálja a körülötte lévő világot, az olvasók (gyerekek és felnőttek) legnagyobb örömére, legyen szó akár az üdítők szénsavtartalmáról vagy éppen a világot sújtó gazdasági válságról. Titeuf rendkívül aranyos és vicces kalandjai a kezdetektől indulnak, és nagyon bízunk benne, hogy a kis lurkó nálunk is olyan sikeres lesz, mint a világ többi részén (25 nyelvre fordították le és több millió eladott példánnyal büszkélkedhet). Aki szereti Bill Watterson szőke kisfiúját és annak plüsstigrisét, az ne hagyja ki ezt a kötetet sem, hiszen bár a humor hasonló, Titeuf világa sokkal földhözragadtabb és ismerősebb számunkra, mint amerikai „barátjáé” – itt például a szexualitás igen fontos téma, és amellett, hogy tényleg érdekes kérdéseket feszeget a karakter, mindezt eszméletlenül humoros formában teszi. Ha tehát szereted az igényes és szórakoztató európai képregényeket, akkor egy percig se habozz, ezt imádni fogod.«




»ÍRÓ/RAJZOLÓ: TOUI HASUMI




## BUKOTTAK HOLDJA

»Kiadó: Fumax »Oldalszám: 208 oldal »Ár: 2200 Ft

Csak hogy ebben a hónapban se maradjon ki egyetlen nagyobb képregénystílus sem, következzen harmadik ajánlóként egy mangakötet, amely a rovatban tárgyalt Aliens és a Simpsons kiadványhoz hasonlóan nem egyetlen történetet mesél el számunkra, hanem több rövidebb mese vár ránk a hagyományosan fekete-fehér oldalakon. Ahogy ezeknél a köteteknél lenni szokott, igen komoly hangsúlyt kap a misztikum, a túlvilág és a kihagyhatatlan romantika, így ebből fakadóan lányoknak, vagy képregényekért rajongó lányismerősökkel bíró fiúknak ajánljuk ezt a kiadványt. Anélkül, hogy ellőnénk a pontos tartalmat, eláruljuk, hogy lesz itt egy otthonát elvesztő fiú, aki veszélyes pártfogóra lel, egy szegény festő, aki modell nélkül fest portrét, fejvadászok, akik éjszakáikat démonok üldözésével töltik, és hasonló kacifántos dolgok. Az egyre inkább (de nem kizárólag) mangákra specializálódó Fumax kiadó legújabb megjelenésében a főszerep az angyaloknak és a démonoknak jut, tehát csupa olyan karakternek, amik minden bizonnyal megdobogtatják a témában lubickoló, a gyengébbik nemhez tartozó olvasók szívét. Mindez több mint kétszáz oldalon, a keleti alkotásoktól megszokott sajátos grafikával, egyedi arcokkal, figurákkal és körítéssel. Akit esetleg nem hoz lázba ez a fajta képregény, az nyilván el sem jutott idáig a cikkben, a rajongókat pedig nyilván nem kell győzködnünk, hogy rohamozzák meg a könyvesboltokat a betevő mangaadagjukért...«

»Író: BILL WILLINGHAM »Rajzoló: MEDINA, LEIALOHA, HAMILTON

## FABULÁK - LEGENDÁK SZÁMŰZETÉSBEN

»Kiadó: Képes Kiadó »Oldalszám: 122 oldal »Ár: 2990 Ft

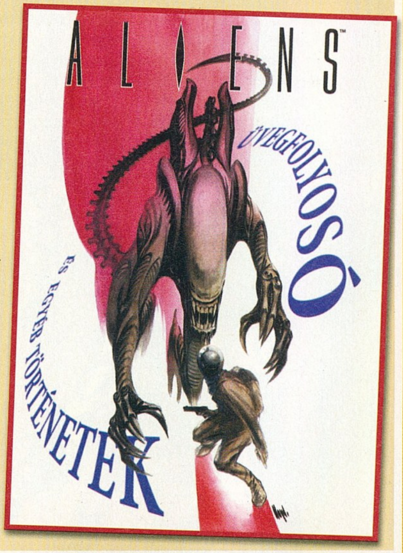
A Fabulák című képregény ugyan nem számít már valami friss darabnak, hiszen lassan már egy éve kapható a hazai könyvesboltokban, de mindenképpen érdemes szót ejteni róla, hiszen tényleg egy igazán egyedi darabbal van dolgunk (nem is nagyon értjük, hogy maradhatott ki a Guruból mostanáig...). Maga az alapszituáció az igazi kuriózum, ugyanis a főhősök a mindenki által ismert mesék főszereplői: Hófehérke, Kékszakáll, Jancsi az égigérő paszulyból, a farkas a Piroska és a farkasból és még sorolhatnánk. Igen ám, de amit a Fabulák oldalain találunk, az nem holmi tündérmese, ugyanis a szereplők a mi világunkban bújkálnak, ugyanis a mesebirodalomból el kellett menekülniük, mikor azt egy gonosz lény megtámadta. A mesehősök hozzánk menekültek, egész pontosan New Yorkba, ahol titkos önkormányzatot üzemeltetnek, és igyekeznek elvegyülni a hétköznapi emberek között. A kötetben az ő mindennapjaikba és problémáikba nyerhetünk bepillantást, méghozzá egy meglehetősen egyedi eset kapcsán, ugyanis a történet nyitányaként az egyik fabulát meggyilkolják, és a közösség nyomozójára (aki érdekes módon éppen a farkas) hárul a feladat, hogy kiderítse, ki áll a szörnyű tett mögött. A kötet az eredeti Fables sorozat első öt füzetét foglalja magába, tehát a teljes történetet megkapjuk, a 122 oldal végére ki fog derülni, hogy pontosan ki és miért követte el a szörnyű bűntettet. Miközben folyik a nyomozás, számos szereplőt megismerünk, és rá kell döbbenünk, hogy nagyon sok minden megváltozott azóta, hogy a mesekönyvekből hallottunk felőlük. Összességében elmondható, hogy a Fabulák az alapötlet okán érdemes a figyelemre, a felütés meglehetősen eredeti a képregényekben megszokotthoz képest. Ugyanez magáról a történetről már nem feltétlenül állítható, hiszen a cselekmény felétől már bőven sejthető, hogy mi áll a dolgok hátterében. Ugyanígy a rajz sem egetrengető (leszámítva a zseniális borítót), belekötni ugyan nem lehet, de igazán messze van a kiemelkedőtől, sőt, valahogy kissé idegen is ez a túlságosan letisztult képi világ a mesehősökhöz képest. Ettől függetlenül persze ajánljuk mindenki figyelmébe, hiszen egy nem mindennapi történet tárul fel a szemünk előtt, ismerős, ám mégis teljesen ismeretlen szereplőkkel.«

»Író/Rajzoló: BYRNE, DIXON, LLOYD, WENZEL

## ALIENS - ÜVEGFOLYOSÓ ÉS EGYÉB TÖRTÉNETEK

»Kiadó: Cartaphilus »Oldalszám: 102 oldal »Ár: 2480 Ft

Talán akadnak még olyanok az olvasóink között, akik emlékeznek rá, hogy a kilencvenes évek közepén egyszer már jelent meg Aliens képregény Magyarországon. A kéthavonta jelentkező füzetek a Szukits Kiadó gondozásában láttak napvilágot, de a kiadó egyéb próbálkozásaihoz (Tarzan, Terminator, Maszk...) hasonlóan ez a sorozat sem nyúlt túl hosszúra, alig pár szám után vége szakadt az idegenek meséjének. Több mint tíz évnek kellett eltelnie, hogy egy hazai kiadó ismét lehetőséget lásson a filmen hatalmas sikereket elért széria képregényes változatában – a Cartaphilus Kiadó vágott most ismét bele a kiadásba, és első kiadványuk egy amolyan Alienes kedvcsinálóként funkcionál. Mondjuk ezt azért, mert ahogy azt a cím is mutatja, nem egyetlen nagyobb ívű történetet kapunk, hanem több rövidet, gyakorlatilag egy képregényes novelláskötetet kapunk, amelynek központi témája az idegenek létezése. Összesen négy kaland vár ránk a százkét oldalon, és nyugodtan mondhatjuk, hogy a filmektől igen eltérő, meglehetősen rendhagyó történetekkel ismerkedhetünk meg. Lesz köztük olyan, ami vékony szálon kapcsolódik a kultikus moziszériához, miközben a „jelenünkben" és a földön játszódik (ez a kedvencünk), lesz olyan, amelyben igazából maguk a lények csak mellékszereplők, kalandozhatunk majd a vikinges múltban is (részünkről ez a megoldás már egy kicsit túlzásnak tetszett) és lesz egy sajátos, fekete humorral átitatott epizód is. Nehéz lenne megmondani, hogy egy ilyen egyveleg meghozza-e az emberek kedvét az Alien kötetek gyűjtéséhez, mi mindenesetre úgy vagyunk vele, hogy drukkolunk a kiadónak, hogy bejöjjön a számítása, mert a jövőben szívesen látnánk nagyobb ívű, összefüggő történeteket is. Addig is ajánljuk ezt a kiadványt azoknak, akik élnek-halnak az idegenekért és az őket körülvevő univerzumért, ugyanis ezzel a képregénnyel bizonyosan ők járnak majd a legjobban.«



## »Rage

Az id egyike a játékipar legnagyobb legendáinak – a cég fénye ráadásul azóta sem halványult el, hogy megalkották az FPS műfajt, és az utóbbi jó pár esztendőben a háttérbe vonultak. A játékosokat és a sajtót egyaránt megosztó Doom 3 után a srácok eltűntek, hogy sok-sok év fejlesztés után elhozzák számunkra a Rage címet viselő, posztapokaliptikus lövöldözős programot. A főhős bőrébe bújva nem csak mutánsokat irthatunk változatos fegyverekkel, de a saját járgányunkat is tuningolhatjuk, miközben arra kóborlunk, amerre csak szeretnénk, és olyan gyilkos versenyeken veszünk részt, ahol az emberélet nem, csak az autónk épsége számít. John Carmack új grafikus motorja is a Rage-ben debütál – ha hihetünk az ígéreteknek, a mester végre megtöri az Unreal hegemóniáját.«

## »Wolfenstein

A Wolfenstein múltja annyira legendás, hogy nem valószínű, hogy akár csak hozzá hasonlót találhatnánk a játékpiacon: a program első része megalkotta az FPS műfajt, a folytatása pedig – bár nem rengette meg a világot – de hosszú-hosszú esztendőkre ellátta szórakozással a remek többjátékos ütközetekre és misztikus kalandokra vágyó akciómániásokat. Az új, szám nélküli fejezetet az a Raven vette a kezébe, aki már nem egy sorozatot folytatott méltón (elég csak a Jedi Knight 2-re, vagy a Quake 4-re gondolni), a grafikáját pedig mi más is adhatná, mint az erősen módosított Doom 3 motor. A történet főhőse ezúttal egyetlen városban tevékenykedik, és az okkult hatalmakkal cimboráló nácik ellen nincs más fegyvere, mint egy különleges eszköz, amivel képes manipulálni az időt és a teret.«

## »Dirt 2

Talán évek óta nem sikerült létrehozni olyan autóversenyzős játékot, ahol a járgányok fizikáját szinte tökéletesen sikerült belőni (nem szappantartókat tologattunk, de nincs is szükség kormányra és sebességváltóra ahhoz, hogy fél méternél többet megtegyünk) leszámítva a Dirt első felvonását. A játékot a Codemasters istállója szabadította a világra, és eszméletlen hangulatával, gyönyörű grafikájával, valamint pompás fizikájával meg is hódította a vásárlók szívét. A rajongók azóta várják a folytatást, amivel kapcsolatban a fejlesztő nem kevesebbet állít, mint hogy a duplájára emeli a tétet. Soha nem látott off-road élményt kapunk a világ minden tájáról – bejárhatjuk az Amerikai Egyesült Államokat, Japánt, de még Horvátországot is –, a továbbfejlesztett EGO motor pedig csodálatosabb látványt ígér, mint valaha!«

## »Diablo 3

A '90-es évek közepén a szaksajtó a Blizzardot elkönyvelte a valós idejű stratégiai játékok egyik császárának, és soha senki sem gondolta volna róluk, hogy a WarCraft sikere után valami újba, egyedibe kezdenek. 1996-ban aztán, sok-sok koncepcióváltás után a piacra dobták a Diablót, és ezzel nem csak megalkottak egy műfajt, de újra életet leheltek az addigra már haldokló szerepjátékok műfajába is. A folytatásra éveket kellett várni, de aztán akkora sikere lett, hogy azt a mai napig is csak keveseknek sikerült megismételni. Azóta hosszú-hosszú esztendők teltek el, és a Blizzard végre elérkezettnek látta az időt arra, hogy a nyakunkba borítsa a trilógiává válás zálogát. A harmadik résszel kapcsolatban csak annyit ígér a csapat, hogy lélegzetelállító grafikájával, egyedi, választható kasztjaival, és földbe döngölő hangulatával mindenkit elvarázsol – másnak nem hinnénk, róluk azonban tudjuk, hogy eddig még soha nem tévedtek.«

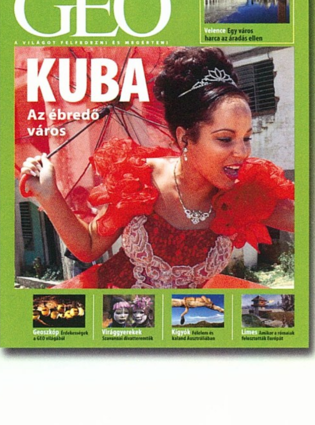
# Negyedéves GEO előfizetés MOST CSAK 1 MOZIJEGY ÁRÁÉRT!

## Rendelje meg most és élvezze 3 hónapig!

## Fizessen elő a GEO magazinra most 1495 Ft-os akciós áron!

**A GEO Európa legolvasottabb ismeretterjesztő magazinja!**

Rendelje meg most:
a http://shop.motorpresse.hu weboldalon,
e-mailben: elofizetes@geo-magazin.hu
(Az e-mailben, kérjük, adja meg nevét és címét.)
telefonon: (1) 577-2615, vagy (1) 577-2666,
faxon: (1) 577-2690



CHIP

*Magyarország piacvezető IT magazinja*

# Nehéz útvesztők az IT világában?

*Segítünk eligazodni.*

motor presse budapest